



Litteraturundervisning i digitala läromedel

En studie om skönlitterära genrer och arbetssätt i en multimodal miljö

Jonna Grönberg och Victor Lilja

Student

HT2018

Examensarbete, 30 hp

Ämneslärarprogrammet, 270 hp

Abstract

This study investigates the use of the terms genre and text type, the representation of fictional genres as well as the work procedures with the fictional genre short story in three Swedish digital educational materials for the subject Swedish in secondary school. To answer the research questions, the study was conducted with a combination of a quantitative and qualitative content analysis of relevant material regarding the terms genre and text type, fictional genres and the short story-genre in particular. The results show that the use of the terms genre and text type show similarities with slight variations between the digital educational materials. The representation of fictional genres showed a big difference concerning how many fictional genres were represented in each digital education material. The work procedures varied between the digital educational materials depending on the structure of the work and depending on the possibilities it provided for the teacher to adapt the material in the classroom.

Nyckelord: genre, digitala läromedel, multimodalitet

Innehållsförteckning

1	Inledning	7
2	Syfte och frågeställningar	8
3	Forskningsbakgrund och teori	9
3.1	Tidigare forskning	9
3.2	Teoretiska utgångspunkter	11
3.2.1	Genrebegreppet	11
3.2.2	Genrepedagogiken	12
4	Material och metod	16
4.1	Material	16
4.1.1	Gleerups digitala läromedel – Svenska 7-9	16
4.1.2	Digilär – Svenska & Sva 7-9	17
4.1.3	Schoolido – Svenska	18
4.2	Metod	18
4.2.1	Genre, texttyp och genrepresentation	19
4.2.2	Hur arbetar de digitala läromedlen med den skönlitterära genren novell?	20
4.3	Kritik mot material och metod	21
5	Resultatredovisning och analys	23
5.1	Genre, texttyp och genrepresentation	23
5.1.1	Gleerups	23
5.1.2	Digilär	24
5.1.3	Schoolido	25
5.1.4	Sammanställning	26
5.2	Hur arbetar de digitala läromedlen med skönlitterära genren novell?	30
5.2.1	Gleerups	30
5.2.2	Digilär	33
5.2.3	Schoolido	36
5.2.4	Analys av resultat	39
6	Sammanfattande slutsatser	45
6.1	Hur behandlar de digitala läromedlen begreppen genre och texttyp?	45
6.2	Vilka skönlitterära genrer finns representerade i de digitala läromedlen?	45
6.3	Hur arbetar de digitala läromedlen med den skönlitterära genren novell?	46
6.4	Sammanfattning	48
7	Diskussion	49
7.1	Genrens plats i digitala läromedel	49
7.2	Multimodalitet i digitala läromedel	52
7.3	Vidare forskning	54
	Litteraturlista	55

1 Inledning

Dagens samhälle ställer allt högre krav på vår språkliga förmåga i en allt mer digitaliserad och textbaserad värld. Vi förväntas i vårt vardagsliv kunna hantera vissa textgenrer för att aktivt kunna delta i samhällslivet. Det är något som exempelvis Dysthe, Hertzberg och Løkensgard Hoel (2011, 13) lyfter fram och de menar att kraven på skrivande ökar. Enligt Skolverket ingår det i skolans uppdrag att ”överföra grundläggande värden och främja elevernas lärande för att därigenom förbereda dem för att leva och verka i samhället” (Skolverket 2017, 9). Vidare ska eleverna få möjlighet att utveckla sin språkliga förmåga genom att läsa, skriva och samtala (Skolverket 2017, 9). Svenskämnet får en central roll i det arbetet vilket också understryks i svenskämnets syftesformulering. Där står det att eleverna ska utveckla sin förmåga att formulera sig och kommunicera i tal och skrift (Skolverket 2017, 252).

För att uppfylla den nya kravbildens upplever vi utifrån våra VFU-perioder¹ att arbetet med genrer och texttyper får en allt mer framträdande roll i svenskundervisningen. Inte minst hamnar fokus på skönlitteraturen vilket inte är uppseendeväckande utifrån kursplanens centrala innehåll. Berättande texter är en del av ett av fem större teman. Under våra VFU-perioder har vi också upplevt att det finns olika sätt att arbeta kring genrer. Samtidigt är digitaliseringen, som tidigare nämnts, på framfart i skolans värld och användningen av datorer i skolan är kanske det yttersta exemplet på det. Digitala läromedel används också allt mer i undervisningen och är ytterligare ett exempel på digitaliseringens framfart. Digital kompetens har dessutom nyligen införts i läroplanen som något skolan ska erbjuda elever förutsättningar för att utveckla (Skolverket 2011, 13).

Ur ett lärarperspektiv är det intressant att undersöka vilka skönlitterära genrer som lyfts fram och betonas i de digitala läromedlen. Ammert (2011, 26) menar att läroboken har en fortsatt central roll i undervisningen som strukturmall gällande upplägg och innehåll. Det är en uppfattning som vi delar, att läroboken eller läromedlen exempelvis kan fungera som ett hjälpmedel i undervisningen. I kombination med digitaliseringen och de digitala läromedlens ökande användande är det således intressant att undersöka digitala läromedel. Genom att göra detta kan vi bidra till en bild av de digitala läromedlens genreurval, användning och arbetssätt.

Vår förhoppning med studien är att den ska bidra till att medvetandegöra lärare kring de digitala läromedlens genreurval och arbetsmetoder. Således kan studien hjälpa lärare att anta ett mer kritiskt förhållningssätt i sin planering av undervisningen och valet av digitala läromedel. De digitala läromedlen arbetar med licenser som kontinuerligt måste förnyas. Det möjliggör för läraren att utifrån sin professionalitet anpassa valet av läromedel utifrån elevgrupper, årskurser eller rent av individer. Den digitala plattformen skapar också möjligheter för det digitala läromedlet i sig som kan uppdateras med nya inslag eller förändringar.

¹ VFU-perioder, perioder av verksamhetsförlagd utbildning.

2 Syfte och frågeställningar

Den här studien syftar generellt till att ge lärare en bild av de digitala läromedlens genreanvändande, genreurval och arbetsmetoder, både på ett övergripande och på ett mer djupgående plan. Studien syftar till att undersöka hur de digitala läromedlen arbetar med begreppen genre och texttyp. Utifrån detta syftar den också till att undersöka vilka skönlitterära genrer som ingår i de valda digitala läromedlens urval. Vidare syftar studien till att djupare undersöka hur de digitala läromedlen arbetar med den skönlitterära genren novell. För att uppnå detta kommer vi att utgå ifrån följande frågeställningar:

1. Hur behandlar de digitala läromedlen begreppen genre och texttyp?
2. Vilka skönlitterära genrer finns representerade i de digitala läromedlen?
3. Hur arbetar de digitala läromedlen med den skönlitterära genren novell?

3 Forskningsbakgrund och teori

I det här avsnittet kommer vi att först gå igenom tidigare forskning och sedan klargöra vår teoretiska utgångspunkt för den här studien.

3.1 Tidigare forskning

Digitala läromedel i skolan är ett relativt outforskat forskningsområde idag. Användningen av digitala läromedel har dock de senaste åren ökat explosionsartat i den svenska skolan. Den tidigare forskningen kring genre och genrepedagogik i de digitala läromedlen är precis som forskningen kring digitala läromedel relativt outforskat. Det som däremot finns är forskning om de möjligheter som digitaliseringen i skolan erbjuder och om de digitala läromedlen som verktyg vilket här kommer att redogöras för.

De digitala läromedlens intåg i skolan har skett i en snabb takt. Det menar bland annat Haelermans (2017, 26f) som riktar viss kritik gentemot skolors ambition av att endast inkludera *IKT*² i skolan och inte fokusera på användningen av IKT. Vissa skolor tenderar enligt henne att ha som mål att ha IKT på plats. Hon menar att detta till viss del kan förklara de blandade resultat som IKT-användning hittills har visat i forskning. Haelermans menar att skolor snarare bör ha mål genom IKT, exempelvis att öka elevernas prestationer med hjälp av IKT. Det är också IKT:s primära syfte. Vidare menar hon att skolor med mål att ha IKT på plats löper en risk för att istället för att förbättra resultaten i undervisningen försämra dem med hänvisning till tidigare forskning (Beland och Murphy 2016; Carter et al. 2016, se Haelermans 2017). Haelermans (2017, 10f) menar att ett väl grundat val av IKT-verktyg, exempelvis digitala läromedel, har positiva effekter på undervisningen när det kompletterar den pedagogiska situationen.

Sammanfattningsvis tyder Haelermans (2017, 103) forskning på att IKT finns tillgänglig i de svenska skolorna men antingen används det inte eller så används det inte på ett effektivt sätt. Som exempel lyfter hon fram att IKT i vissa fall används mer för administrativa syften än didaktiska. För en mer gynnsam användning av IKT i skolan menar hon att tydligare stöd i arbetet och bättre kunskap kring IKT:s möjligheter i skolan bör utarbetas. Den största påverkansgrunden med hjälp av IKT i skolan menar hon finns i individanpassningen av uppgifter och innehåll för eleverna.

Danielsson och Selander är ytterligare två forskare som diskuterar digitaliseringens inverkan på skolan i *Se texten!: Multimodala texter i ämnesdidaktiskt arbete* (2014). De diskuterar bland annat de nya möjligheter som den digitala textvärlden ger till skolan. Samtidigt lyfter Danielsson och Selander (2014, 25) fram den förändrade bilden av texten. Den traditionella texten har en tydlig början och slut som är lätta att identifiera. Den nya multimodala texten kan istället inkludera så mycket mer genom exempelvis länkar till andra texter. Således finns ingen tydlig definition kring exempelvis var en lärobokstext om August Strindberg slutar till följd av de möjligheter som multimodala texter erbjuder.

² IKT (informations- och kommunikationsteknik), inom andra områden ofta kallat IT, är de digitala verktyg som används i skolan. IKT inbegriper alla digitala verktyg som används för såväl administrativa som pedagogiska syften.

Precis som Haelermans (2017) påpekade i sin forskning menar Danielsson och Selander (2014, 25) att möjligheterna som följer digitaliseringen inte per automatik medför positiva effekter. Både lärare och elever behöver övning i användningen av de digitala verktygen för att kunna använda dem och få en positiv effekt. Detta till följd av de nya krav som ställs på de ovana användarna av multimodala texter.

De första digitala läromedlen innehöll enligt Danielsson och Selander (2014, 26f) i stort sett samma text som det tryckta läromedlet men i digital form. Emellertid menar de att en utveckling har skett här och att de nyare digitala läromedlen är i ständig utveckling. På senare tid har läromedelsutvecklare arbetat mer aktivt för att utnyttja de möjligheter som finns i de multimodala texterna och digitaliseringen generellt. Exempelvis kan detta ses i användandet av bilder, filmer, animeringar, ljudklipp och de länkar som tidigare diskuterades och finns tillgängliga i nyare digitala läromedel. Utvecklingen ställer således högre krav på användaren. De digitala läromedlens utnyttjande av de multimodala texternas olika komponenter diskuteras vidare av Danielsson och Selander (2014, 53) med fokus på illustrationer. Illustrationer lyfts fram som exempel på en konkretisering av det verbala resonemanget i texten. Detta förutsätter dock en närhet mellan illustrationer och texten för att inte ytterligare komplicera resonemanget och ge två olika bilder från text respektive illustration.

Sammanfattningsvis ger Danielsson och Selander (2014) på ett övergripande plan en tydlig bild kring hur de multimodala texterna som återfinns i digitala läromedlen kan analyseras. Bland annat utifrån illustrationer, grafer, scheman och mer övergripande perspektiv, exempelvis layout och design.

En av få studier om genre och genrepedagogik i förhållande till digitala läromedel är den av Hort, Knutsson och Blåsjö (2016). De har forskat utifrån tre australienska klasser hur genrepedagogiken skulle kunna implementeras i digitala läromedel. De lyfter bland annat fram som resultat av undersökningen att genrepedagogiken är kompatibel med digitala läromedel. För att lyckas med detta menar de att det krävs mönster i utformningen samt utveckling av gemensam brainstorming och gemensamt skrivande. Det är viktiga delar i genrepedagogiken och cirkelmodellen (se 3.2.2. Genrepedagogiken). Hållsten (2017) har i *Stöttning av skrivande i ett digitalt diskussionsforum* undersökt de genrepedagogiska inslagen i en distanskurs på universitetsnivå. Resultatet liknar det som Hort, Knutsson och Blåsjö (2016) kommer fram till, det vill säga att stöttningen genom gemensamt skrivande är svag. Hållsten (2017) hänvisar också till Hort, Knutsson och Blåsjös (2016) tankar kring större utrymme för gemensam brainstorming för en bättre kunskapsutveckling kring den aktuella genren.

Sammanfattningsvis visar den tidigare forskningen att digitala läromedel arbetar i en multimodal miljö som är beroende av multimodala texter. Från början var de digitala läromedlen mer eller mindre en digital kopia av den tryckta läroboken. Med tiden har de digitala läromedlen utvecklats till att bli mer självständiga och inkludera flera olika multimodala komponenter som exempelvis illustrationer, länkar och ljudupptagningar. Detta ställer nya krav på användarna, såväl lärare som elever.

3.2 Teoretiska utgångspunkter

I det här avsnittet kommer de teoretiska utgångspunkterna som den här studien vilar på att presenteras. Genrebegreppet kommer att diskuteras utifrån tidigare forskning. För att kunna uppfylla syftet i hur de olika läromedlen arbetar med genren novell kommer genrepedagogiken att beskrivas då stora likheter med den kan ses i delar av den här studien.

3.2.1 Genrebegreppet

Den här studien syftar till att undersöka vilka genrer som förekommer i de digitala läromedlens urval. Således är det av betydelse att undersöka begreppet genre för att redogöra för forskningen kring begreppet. Enligt SAOB (tryckår 1928) definieras genre inom litteratur som ett avgränsat område eller inskränkande till vissa bestämda ämnen. Forskningen kring genrebegreppet har pågått under en lång tid och någon tydlig konsensus kring genrebegreppet eller andra närliggande begrepp har inte uppnåtts. Nyström (2001, 140f) skriver bland annat att genrekategorisering och kriterier för olika genrer varierar beroende på syften, situation och forskare. En av de viktigaste diskussionerna för den här studien inom forskningen kring genrebegreppet utgörs av den kring distinktionen mellan genre och texttyp.

Ledin (1996, 12f) beskriver texttyp utifrån de språkinterna funktionerna i texten. Vidare redogör han för Werlichs och Longacres texttypologier bestående av fyra och fem olika texttyper. Ledins definition kan liknas med det som Hellspong och Ledin (1997, 21f) diskuterar som fyra olika framställningsformer. Dessa framställningsformer är *berättande*, *beskrivande*, *argumenterande* och *utredande* texter. Genre beskrivs i motsats till texttyp av Ledin (1996, 12f) som en definition med en sociokulturell koppling. Även detta kan liknas med definitionen som diskuteras av Hellspong och Ledin (1997, 24). De menar att genre är en textsort som finns i en viss verksamhet eller situation. Till följd av den sociala anknytningen kan genren både förändras och helt försvinna när verksamheten och den sociala plats som den förekommer i förändras eller försvinner. Genrens sociala och gemenskapliga koppling är något som också Martin och Rose (2008, 16f) samt Bergsten och Elleström (2004, 108f) lyfter fram som centralt i definitionen av genre. Nyström (2001, 142) påpekar här att genre är de kategorier som språkbrukare i allmänhet använder, en uppfattning som Ledin (1997, 14f) delar. Ledin tillägger dock att genredefinitionen är tvåsidig, dels den sociokulturella aspekten, dels det mönster som återfinns i hur texten är uppbyggd och skriven. Det stämmer väl överens med den uppfattning som Holmberg (2010, 15) framför som typisk i Sverige inom både skola och textforskning. Som exempel på genrer framförs deckare, reportage, insändare och krönika med flera.

Relationen mellan texttyp och genre beskriver Hellspong och Ledin (1997, 24) som att texttypen kan ses som en text som kan skapas utan anknytning till sammanhang vilket genren förutsätter. Liknande tankegång finns hos Nyström (2001, 142) där texttypen definieras av texters interna drag. Genren å sin sida definieras av textens interna drag

samt att den värderar textens placering och funktion. Genren kan kombinera och innehålla flera olika texttyper (Ledin 1996, 13).

I den här studien kommer vi att definiera texttyp i enlighet med de fyra framställningsformer som Hellspong och Ledin (1997, 24) presenterar: *berättande*, *beskrivande*, *argumenterande* och *utredande text*. Genre kommer användas i relation till texttyp som genrer som definieras utifrån olika sociala kontexter och innehåller en eller flera olika texttyper. Texters syften kan också påverka genretillhörigheten. Vidare syftar den här studien till att undersöka vilka skönlitterära genrer som finns i digitala läromedel. Det kräver en definition av begreppet skönlitteratur. Enligt *Svensk ordbok* (tryckår 2009) definieras skönlitteratur som litteratur skriven med konstnärliga ambitioner. Bergsten och Elleström (2004, 9) gör en uppdelning i två typer av litteratur, dels den skönlitterära som skrivs i syfte att vara konstnärlig, dels facklitteratur utan syftet att vara konstnärlig. Skönlitteratur kan således kombinera flera texttyper och genrer och ses då som ett samlingsbegrepp bestående av flera andra genrer i konstnärligt syfte. I kursplanen (Skolverket 2017, 257) står det i det centrala innehållet att eleverna ska möta skönlitteratur från hela världen som belyser människors villkor och olika livs- eller identitetsfrågor. Uttryckligen nämns lyrik, dramatik, sagor och myter. Vidare ska eleverna möta några olika skönlitterära genrer samt få kunskap om hur de stilistiskt och innehållsligt skiljer sig åt.

Sammanfattningsvis kommer vi i den här studien att utgå ifrån definitionen att en genre byggs utifrån en eller flera olika texttyper med utgångspunkt i de fyra texttyperna: *berättande*, *beskrivande*, *argumenterande* och *utredande*. Utöver det har genren både en social aspekt och en språklig aspekt. Utifrån de digitala läromedlen kan genren ta sig i uttryck från den sociala eller språkliga aspekten. I studien kommer vi att titta närmare på de skönlitterära genrer som de digitala läromedlen själva lyfter fram för att uppnå ett användarperspektiv.

3.2.2 Genrepedagogen

I vår analys fann vi ett flertal likheter mellan genrearbetet i de digitala läromedlen och den genrepedagogiska forskningen. Således är det relevant att utveckla den genrepedagogiska teorin i de teoretiska utgångspunkterna. De genrepedagogiska delarna i den här studien utgår från en genrepedagogisk teori som har utvecklats och omarbetats utifrån flera vetenskapliga principer. Genrepedagogen har fått sitt namn utifrån den så kallade Sydneyskolan på 1980-talet där forskning kring genrebegreppet och genrebaserad undervisning stod i fokus. Genrepedagogen är en textbaserad undervisningsmodell som bygger på språkets och litteracitetens betydelse. Den explicita undervisningen ska möjliggöra för alla elever, framförallt elever med läs- och skrivsvårigheter, kan delta i den kunskapsutvecklande lärandeprocessen (Rose och Martin 2012). Det är en genrepedagogisk modell som fler och fler lärare använder sig av i undervisningen (Kuyumcu 2013, 605f). Enligt Kuyumcu (2013, 606) har genrepedagogen tagit sin form utifrån tre forskningsfält; systematisk-funktionell lingvistik (SFL), sociokulturell

utvecklingsteori och utbildningssociologiska studier om språkliga koder och interaktionsmönster i samband med utbildning.

Grunden för genrepedagogiken finns hos lingvistiska forskaren Halliday (1978) som utvecklade en lingvistisk språkmodell. Modellen kallas systematisk-funktionell lingvistik, ofta förkortad SFL. Teorin fokuserar på språkets funktion snarare än språkets form.

Vygotskys (1986) sociala utvecklingsteori är ett annat forskningsfält som har influerat den genrebaserade undervisningsmodellens utformning. I Vygotskys studier anses verkligt lärande äga rum i *zonen för närmast utveckling*. Det är glappet mellan den nivån som eleven behärskar självständigt och den nivån som utgör elevens potentiella behärskning. I zonen krävs stöttning av lärare, föräldrar och kamrater för att eleven ska uppnå sin potential (Vygotsky 1986, 174-190). Vygotsky menar att genom stöttning, samarbete med lärare och elevkamrater samt noggrant planerade aktiviteter kan elevens potential uppnås. Vidare sammanfattar han sina tankar i citatet ”What the child can do in cooperation today he can do alone tomorrow.” (Vygotsky, 1986:188). Citatet går att koppla till genrepedagogikens grundtankar. Pedagogiken bygger på undervisning som explicit modellerar elevens lärande mot denna potential, i dialogiskt samarbete med lärare och klasskamrater (Kuyumcu 2013, 610).

Det sista forskningsfältet som har inspirerat genrepedagogiken är Basil Bernsteins forskning om språkets sociala koder och studier kring interaktionsmönster i utbildningssammanhang. Resultatet visade att mönstren tenderade att exkludera vissa elever från interaktionen som sker i klassrummet, framförallt elever från resurssvaga miljöer (Kuyumcu 2013, 610).

I och med Sydneyskolan fick genrebegreppet här en ny definition utifrån ett flertal studier inom genrepedagogiken. Genre definieras som socialt betingat, något som involverar ett socialt sammanhang. Genrer ses som sociala och målinriktade processer som rör sig genom bestämda steg. Olika genrer har således olika genrestrukturer (Martin och Rose 2008). Genre ses alltså som språkliga genrer, texttyper, och inte genrer som skönlitterära genrer, exempelvis roman eller novell. Vidare menar Martin och Rose (2008) att genrer inte bara är texter som definieras av formella strukturer eller semantiska särdrag. Det finns dock återkommande språkliga drag som författare använder i skrivprocessen för att uppnå ett socialt syfte. Hedeboe och Polias (2008,13) benämner också genre som en social process där varje genre har igenkänningsbara steg och ett socialt syfte.

Utifrån de tre tidigare nämnda forskningsfälten har språkforskare med hjälp av verksamma pedagoger forskat om genrebaserad undervisning i Sydneyskolan. Forskningen kan delas in i tre olika studier vilka alla har bidragit till en genrebaserad undervisningsmodell kallad Cirkelmodellen.

Den första studien utgick från språkforskare och pedagoger. Det var en aktionsforskning där huvudsyftet var att utvinna vilka slags skrivuppgifter eleverna skrev i olika ämnen. Studien utfördes i de lägre årskurserna. Resultatet visade att sex olika kategorier av uppgifter återkom i olika ämnen. Dessa kategorier benämns som genrer.

Studien bidrog till att forskarna fick syn på hur syftet av skrivuppgifterna varierar och hur olika slags texter är uppbyggda gällande informationsstrukturen (Martin och Rose 2008; Rose och Martin 2012). Vid den andra studien riktade sig forskarna mot högre årskurser och arbetslivet. Resultatet visade att genrer kunde sammanföras till större övergripande grupper, genrefamiljer. Vilken familj genrer tillhör berodde på genrernas övergripande sociala syfte; engagerande, informerande eller värderande (Rose och Martin 2012, 312). I den sista och tredje studien har den genrepedagogiska utvecklingen börjat att fokusera mer på läsförståelsestrategier i all ämnesundervisning. Läsförståelsestrategierna möjliggör för eleverna att identifiera huvuddragen och viktiga fakta utifrån tre strategiska nivåer; på, mellan och bortom textraderna (Rose och Martin 2012).

Utifrån genreteorins forskning och studier har en cyklisk arbetsmodell skapats. Modellen kallas Cirkelmodellen och innehåller fyra faser med fokus på explicit genreundervisning. Cirkelmodellen har sitt ursprung från genrepedagogiken i Australien som i sin tur har utvecklats från Hallidays (1978) språk teori och Vygotskys (1986) utvecklingsteori. Den genrepedagogiska undervisningsmodellen *The Curriculum Circle* skapades av Martin och Rothery (1986) men har influerats av ett flertal andra forskare. Modellen har bland annat översatts till *Cirkelmodellen för undervisning och lärande* (Kuyumcu 2013, 616) och *Cykeln för undervisning och lärande* (Hedeboe och Polias 2008, 15). Johansson och Sandell Ring (2012, 30-36) benämner modellen kort och gott som Cirkelmodellen, vilket vi i den här studien fortsättningsvis kommer att använda som begrepp för modellen. Cirkelmodellen är en arbetsmodell som har illustrerats på flera olika sätt. Den består av fyra olika faser eller cykler (jfr. Johansson och Sandell Ring 2018; Hedeboe och Polias 2008, Kuyumcu 2013).

Den första fasen *Bygga upp kunskap* handlar om att elevernas förkunskaper kartläggs, kunskap om genrestrukturen och kunskap om ämnet byggs upp. Språkliga drag och relevanta begrepp bearbetas också i denna fas (Hedeboe och Polias 2008, 17f; Kuyumcu 2013, 617). I den andra fasen *Modellering och dekonstruktion* studeras en modelltext med syfte att fokusera på genrens uppbyggnad. Eleverna får förståelse kring genrens strukturella och språkliga drag samt djupare förståelse om vad som kännetecknar en viss genre. Frågor kan ställas utifrån språkliga val, hur de har utformats av kontexten och hur de bidrar till textens syfte (Hedeboe och Polias 2008, 18; Kuyumcu 2013, 619). Den tredje fasen *Gemensam textkonstruktion* innebär att eleverna skriver en gemensam text som är nära modelltexten för att få en konkret bild av hur en text inom genren ska konstrueras samt genrens språkliga drag och struktur. Den gemensamma texten kan skrivas i helklass, mindre grupper eller i par. Utbyte av texter för reflektion och diskussion kan också ingå i fasen (Hedeboe och Polias 2008, 19; Kuyumcu 2013, 625). I den fjärde och sista fasen *Självständig textkonstruktion* skriver eleverna individuella texter inom genren. Skrivprocessen kan inkludera formulering av utkast, bearbetning, olika former av stöttning, redigering av texten och bedömning (Hedeboe och Polias 2008, 19f; Kuyumcu 2013, 65).

Sammanfattningsvis har genrepedagogiken utformats utifrån språk teori, utvecklingsteori och studier kring interaktionsmönster. Forskningsprojekt om

genrebegreppet samt genrebaserad undervisning i Sydneyskolan har också bidragit. Genrepedagogiken menar att en genre är en text som varierar utifrån syfte, form och innehåll där det sociala syftet står i fokus. De olika forskningsprojekten i Sydneyskolan fokuserade på vilka krav som skrivuppgifter och läromedelstexter ställde på elevernas språkliga samt kognitiva förmåga. Forskningen ledde till att en genrebaserad undervisningsmodell utvecklades, den så kallade Cirkelmodellen.

4 Material och metod

I det här avsnittet kommer vi att presentera det valda materialet med ett läromedel i taget. Sedermera kommer metoden att beskrivas och motiveras. Avslutningsvis följer ett avsnitt med potentiell kritik gentemot utvalt material och metod.

4.1 Material

I den här studien kommer vi att använda oss av tre digitala läromedel som presenteras var för sig. Hädanefter använder vi begreppet läromedel när vi hänvisar till de digitala läromedel som vi har undersökt.

4.1.1 *Gleerups digitala läromedel – Svenska 7-9*

Gleerups digitala läromedel är en digital lärplattform för 1-3, 4-6, 7-9 samt gymnasiet/vuxenutbildningen. Läromedlet innehåller material för 15 ämnen i årskurs 7-9 och 1 fördjupningsområde. Vi kommer att fokusera på materialet för *Svenska/Svenska som andraspråk 7-9 Handbok* som är heltäckande för svenskämnet och som hädanefter kommer att benämnas som *Gleerups*. Svenska och svenska som andraspråk delar mycket av materialet men de delar som uttryckligen är för svenska som andraspråk kommer att bortses ifrån i analysen.

Gleerups innehåller elva arbetsområden: *Läsa, Skriva, Berättande texter, Skönlitteraturens historia, Sakprosatexter, Språkbruk, Informationssökning och källkritik, Svenska som andraspråk, Skrivreglerna, Grammatik* och *Tala, lyssna och samtala*. Ett arbetsområde är specifikt för svenska som andraspråk och kommer att bortses ifrån i den här studien. I inledningen till alla arbetsområden förklaras de kunskapskrav som är kopplat till området. Områdena är indelade i avsnitt som inleds med mål och en aktivitet. Avsnitten är indelade i artiklar och avslutas med olika typer av uppgifter. Det finns även två stora områden med rubrikerna *Textsamling* och *Mallar* samt en inledningsartikel och en artikel om rättigheter. I *Textsamling* finns ett flertal textexempel och i *Mallar* finns kortfattade beskrivningar av olika texttyper.

Läromedlet inkluderar bilder, filmer, diskussionsfrågor, interaktiva uppgifter och länkar till andra informationskällor. I läromedlet finns ett flertal multimodala verktyg. *Gleerups* erbjuder användaren att se en introduktionsfilm innan man börjar arbeta med läromedlet. Innehållet i läromedlets visas antingen genom en översiktsruta eller en innehållsförteckning på sidan samtidigt som användaren är inne i läromedlet. I översikt bilden går det att välja att endast visa olika medier så som filmer, ljud och presentationer i olika områden eller avsnitt. Användaren har alltid möjlighet att få materialet uppläst där läshastighet och textmarkering är valbart. Det finns också möjlighet att ändra typsnitt, bakgrundsfärg och textstorlek. Användaren kan kommentera och markera text. Vidare kan användaren skriva anteckningar som sparas och skriva tillägg till avsnitt eller artiklar. Tilläggen kan vara egna ord eller bifogade filer. Det går att favoritmarkera och länka artiklar för att sedan hitta tillbaka till dessa. Användaren kan alltid välja att ha delad vy vilket innebär att det går att öppna andra artiklar samtidigt som

man befinner sig på samma ställe i läromedlet. Läromedlet erbjuder också en sökruta där användaren kan söka efter begrepp och dylikt. Resultatet visar alla artiklar som begreppet nämns i och hur många gånger det nämns. Vid markering av ord kan användaren slå upp ordet i flera olika sökmotorer utanför läromedlet.

4.1.2 Digilär – Svenska & Sva 7-9

Digilär är ett digitalt läromedel för årskurs 4-6, 7-9 samt gymnasiet. Läromedlet är utgivet av förlaget *Natur och Kultur*. Läromedlet innehåller material för 14 ämnen i årskurs 7-9 samt 4 fördjupningsområden. Vi kommer att fokusera på materialet tillhörande *Svenska & Sva* som har ett kombinerat material med möjlighet till anpassning för svenska som andraspråk. När läromedlet uttryckligen visar att innehållet riktar sig gentemot svenska som andraspråk kommer det att bortses ifrån. Läromedlet är heltäckande för svenskämnet. Hädanefter kommer vi att benämna läromedlet som *Digilär*.

Läromedlets övergripande struktur innehåller fyra läromedelsdelar: *Handboken*, *Svenskans fokus*, *Teman* och *Bibliotek*. I *Handboken* hittas information om de olika språkliga förmågorna. *Svenskans fokus* innehåller svenskämnets innehåll, det vill säga litteraturen och språket. I *Teman* finns nio stycken tematiska arbetsområden. *Biblioteket* innehåller inspirationsbilder, länkskafferier, språkövningar, begreppslistor och ett flertal texter kopplade till de olika arbetsområdena. Arbetsområdena är indelade i kapitel som i sin tur är indelade i avsnitt och eventuella underavsnitt. Arbetsområdena inleds med en introduktion och i kapitlen finns det möjlighet att se vilka delar ur kursplanen som kapitlet berör. Användaren kan välja att se en översiktsskild över alla läromedelsdelar och dess arbetsområden eller en innehållsförteckning som visar alla kapitel och avsnitt.

Läromedlet inkluderar bilder, filmer, diskussionsfrågor, interaktiva uppgifter och länkar till andra informationskällor. I läromedlet finns ett flertal olika multimodala verktyg. En instruktionsvideo finns tillgänglig för både elever och lärare på läromedlets förstasida. Användaren har möjlighet att få lässtöd och anpassning av det visuella vid läsningen av texten. Lässtödet består av fokus där texten centreras och fokuseras, talsyntes där uppläsning av texten erbjuds med flera anpassningsmöjligheter samt läslinjal där det visuella synfältet kan begränsa textmängden. Användaren kan välja att bläddra eller scrolla mellan de olika avsnitten i texten. Typsnitt, textstorlek, färgmarkeringar, textbakgrund och bilder kan anpassas och ändras. I verktygsfältet som finns tillgängligt i hela läromedlet erbjuds också flera funktioner. Användaren kan föra egna anteckningar samtidigt som de läser och användaren kan använda en klippbok där det går att markera och spara textavsnitt från texten. Läromedlet erbjuder också ordförklaringar där gulmarkerade ord visar en kort förklaring av ordet med hjälp av ett klick och grönmärkerade ord visar bilder eller längre förklaringar. Användaren kan skapa en egen ordlista utifrån de gulmarkerade orden i den löpande texten. I den här funktionen kan också användaren lägga till egna ord men måste då också skriva in en förklaring till det. Vidare kan användaren söka på begrepp och dylikt i en sökruta. Resultatet visar vilka kapitel som innehåller begreppet.

4.1.3 *Schoolido – Svenska*

Schoolido är ett digitalt läromedel med material för 12 ämnen i årskurs 7-9. I den här studien har vi använt oss av det heltäckande materialet för *Svenska* för årskurs 7-9. Hädanefter kommer vi att benämna läromedlet som *Schoolido*. Läromedlet grundades av läraren Hanna Harge.

Svenskämnet är uppdelat i fem arbetsområden: *Källkritik i en digital värld*, *Språk och grammatik*, *Läsa*, *Skriva* och *Tala, lyssna och samtala*. Arbetsområdena innehåller ett flertal artiklar som följer det centrala innehållet i kursplanen, fördjupningsartiklar, begreppsartiklar och övningar. Områdena inleds med en överblick som ger en sammanfattning av innehållet och syftet med området förklaras. På startsidan kan användaren också välja att utgå från kursplanen och klicka i vilka delar den vill arbeta med. Användaren får således upp alla artiklar som berör de delarna i kursplanen. En introduktionsvideo för ämnet svenska finns också att tillgå på startsidan i läromedlet.

Läromedlet inkluderar filmer, bilder, diskussionsfrågor, texter och kompletteras med olika övningar till områdena samt länkar till andra informationskällor. Vid klick på hjälpknappen hittas en instruktionsfilm och instruktioner på hur *Schoolido* används. I läromedlet finns ett flertal multimodala verktyg. Användaren har alltid möjlighet att få texten uppläst där läshastighet, färg- och textmarkeringar, markörer, förstora text och olika röster är valbart. På personliga inställningar kan typsnitt, visningsvy, färgschema och teckenstorlek ändras. Läromedlet innehåller begreppsförklaringar vid understrukna begrepp som kan förflytta användaren till en annan artikel i läromedlet och ge en kort förklaring direkt med hjälp av ett klick. Användaren kan också välja att använda tidtagning för att tidsbestämma olika moment och översätta text till ett annat språk genom Google translate. I läromedlet kan användaren också skapa egna anteckningar, favoritmarkera och färdigmarkera artiklar som användaren är färdig med. Det finns en sökruta där användaren kan söka på olika begrepp. Sökresultatet visar artiklar från hela läromedlet, även andra ämnen, som inkluderar begreppet. Användaren har också möjlighet att skapa individuella planeringar och hitta färdiga planeringar samt se sina egna framsteg i läromedlet och ställa frågor genom *Schoolroom* där lärare på *Schoolido* kan hjälpa till.

4.2 Metod

I det här avsnittet kommer metoden att presenteras och uppdelningen av studiens två delar att motiveras.

I den här studien användes både en kvantitativ och en kvalitativ metod för att besvara studiens frågeställningar. Frågeställning 1 och 3 hade en mer kvalitativ ansats för att förmedla en djupare och mer deskriptiv bild av hur läromedlen behandlade begreppen genre och texttyp samt hur de arbetade med genrer. Frågeställning 2 hade en mer kvantitativ ansats för att förmedla en mer övergripande bild. Avgränsningen mellan den kvantitativa och kvalitativa delen i den här studien kan liknas vid den uppdelning utifrån syften för de olika metoderna som Lagerholm (2010, 30) gör. De tre

frågeställningarna hade dessutom en komparativ ansats (Stukát 2011, 60). Med hjälp av den jämfördes de olika analysenheternas användning av begreppen genre och texttyp, representation av olika genrer och arbets sätt med den skönlitterära genren novell. De tre frågeställningar kompletterade varandra för en översiktlig bild av arbetet med genre och skönlitteratur i de valda läromedlen då forskning på detta område saknas. I analysen delades studien upp i två delar. I den första delen lyftes frågeställning 1 och 2 och berörde således begreppen genre och texttyp samt genrerepresentation i de valda läromedlen. Hur läromedlen behandlar begreppen genre och texttyp gav oss grunden för analysen av genrerepresentationen i de valda läromedlen. Därför behandlades frågeställning 1 och 2 tillsammans. I den andra delen lyftes frågeställning 3 och syftade till att undersöka läromedlens arbets sätt med genren novell.

4.2.1 Genre, texttyp och genrepresentation

I den här delen av studien fanns både kvalitativa och kvantitativa inslag. Den kvalitativa metoden bestod av en djupläsning av de delar i materialet som behandlar begreppen genre och texttyp. I resultatet redogjordes det för hur läromedlen lyfte fram dessa begrepp och hur tolkningen av begreppen skulle ske inom läromedlet. Den kvantitativa metoden byggde på en djupanalys för att ta reda på läromedlens skönlitterära genrerepresentation. Metoden grundade sig i djupläsning av materialet och presentation av resultatet i enlighet med läromedlens egna kategoriseringar. Studien syftade till att undersöka vilka skönlitterära genrer som eleverna kan möta i de olika läromedlen. I studien antogs ett användarperspektiv för att analysera vad som uttryckligen framställs i läromedlen. Hur läromedlen behandlade begreppen genre och texttyp gav således grunden för analysen av vilka genrer som fanns representerade i läromedlen. Det möjliggjorde för oss att nå läromedlens egna kategoriseringar och därigenom förmedla ett användarperspektiv. Analysen av vilka genrer som fanns representerade i de digitala läromedlen delades sedermera upp i tre steg.

Steg 1

Ett första steg i analysen var att komma fram till vilka kriterier som en genre ska uppfylla för att anses vara representerad. I den här studien valde vi att en genre är representerad om ett eller flera av följande krav är uppfyllda. Genren ska beskrivas mer än till titel. Genren kan beskrivas utifrån form, innehåll eller historia som skapar en bild av genren. Textexempel och textutdrag med direkt koppling till genren klassas som en modelltext att lära sig utifrån och bedömdes således representera genren. För att kvalificera sig som en text tillhörande en specifik genre skulle texten kategoriseras på ett tydligt sätt till genren eller omnämnas genom titel eller länk i avsnitt som behandlar genren. Texter som inte nämndes men återfanns i diverse textsamlingar eller bibliotek bedömdes endast tillhöra genren om det uttryckligen stod. Genrer kunde finnas representerade genom multimodala inslag men utgick då ifrån samma kriterier för att klassas som en representerad genre.

Steg 2

Det andra steget i analysen var en närläsning och sammanställning av resultatet i ett Excel-dokument. Läromedlen analyserades ett i taget för att varje läromedel skulle analyseras utifrån dess egna genreanvändning och representation. I arbetet noterades vilka genrer som lyftes fram, över- och underordnade former, titelexempel, textutdrag och textexempel. Djupanalysen och närläsningen skedde i flera omgångar för att motverka bortfall och den mänskliga faktorn.

Steg 3

Det tredje och sista steget var presentationen där vi använde de begrepp och de indelningar i genrer som återfanns i respektive läromedel. I de fall då läromedlen använde olika namn för liknande genrer presenterades också dessa som samma genre i resultatredovisningen. Det förutsatte dock att läromedlen påvisade sambandet själva till exempel genom att lyfta fram synonymer. Olika läromedel kunde ha samma genre på olika nivåer vilket noterades men analyserades inte djupare med hänsyn till studiens omfattning. Den komparativa ansatsen kom till uttryck i sammanfattningen av analysen och i diskussionen. I sammanfattningen användes tabeller för att redovisa en översiktlig bild över de genrer som fanns representerade i läromedlen. Tabeller var en fördelaktig presentationsform i den här studien i enlighet med Stúkats (2011, 80) tankar om att läsaren gärna stannar till och uppmärksammar dessa. Det är dock av vikt att inte ha för mycket information i tabellerna, vilket vi har haft med oss i vår användning av tabeller.

4.2.2 Hur arbetar de digitala läromedlen med den skönlitterära genren novell?

I den här delen av studien använde vi oss av en kvalitativ metod. Den byggde på en djupanalys och närläsning av innehållet i enlighet med Lagerholm (2005, 29) i syfte att på ett djupare plan förklara och skapa förståelse. Analysen och närläsningen skedde i flera omgångar för att säkerställa insamlingen av materialet och motverka missvisande resultat och den mänskliga faktorn. Läromedlen analyserades ett i taget för att varje läromedel skulle analyseras utifrån dess struktur och innehåll. Alla multimodala inslag ingick i analysen. För att besvara frågeställning 3 konstruerade vi två olika analysperspektiv som analyserades var och ett för sig. De utarbetades dels för att förmedla en helhetsbild av arbetet med genren novell, dels för att förmedla en djupare bild utifrån en text som respektive läromedel fokuserade på. De två perspektiven vi redogjorde för i analysen är:

- 1. Hur bearbetar det digitala läromedlet genren?*
- 2. Hur arbetar det digitala läromedlet med en text inom genren?*

Utifrån de här två perspektiven analyserades läromedlens arbete med genren novell. Vi tillämpade perspektiven genom att i ett första steg av analysen utföra en heltäckande läsning av läromedlen. I det andra steget skedde en utgallring till de aktuella avsnitt som berörde novellen eller texten. Avslutningsvis, i det tredje steget, analyserades materialet utifrån hur läromedlen arbetade med genren novell eller den utvalda texten. Utförligare förklaringar av perspektiven återfinns längre ner. En avgränsning till genren novell var

nödvändig med hänsyn till omfattningen på den här studien och möjliggjorde också en djupare analys av arbetet med genren novell.

Resultatredovisningen skedde till en början utifrån varje läromedel och analysperspektiv för sig. Begreppen som användes är desamma som användes i läromedlen för att förmedla ett användarperspektiv. Sedermera analyserades resultatet utifrån en komparativ ansats mellan läromedlen och tidigare forskning.

Hur bearbetar det digitala läromedlet genren?

Det första perspektivet syftade till att undersöka hur läromedlen förmedlade kunskap och hur den byggdes upp inför det vidare arbetet med genren. I det här perspektivet lyftes den övergripande strukturen och det mer specifika innehållet som läromedlen förmedlade. För att kunna analysera hur läromedlen arbetade med genren var det också viktigt att studera hur användarna stöttades i arbetet. Stöttnings återfanns på två olika nivåer, dels den övergripande nivån som fanns genom hela läromedlet, dels den stöttnings som var knuten till det aktuella innehållet. Den sistnämnda benämndes i den här studien som innehållsnära stöttnings. Den övergripande stöttnings lyftes inte i analysen utan lyftes främst i materialavsnittet. Däremot om den övergripande stöttnings aktualiserades i det aktuella innehållet lyftes den fram som innehållsnära stöttnings. Analysen utgick från det aktuella studieobjektet och förmedlade resultatet ur ett användarperspektiv.

Hur arbetar det digitala läromedlet med en text inom genren?

Det andra perspektivet syftade till att analysera hur arbetet med genren novell var strukturerat i förhållande till en specifik skönlitterär text. I ett första steg analyserade vi den utvalda textens position i läromedlen. Vi tittade på hur förekommande texten var och huruvida den användes i flera olika områden. I ett andra steg analyserades det material som var knutet till texten. Till detta kopplades exempelvis stöttnings och multimodalitet för att komplettera bilden av arbetet med texten.

4.3 Kritik mot material och metod

Vi använde oss av en urvalsmetod som kan liknas med den Stukát (2011, 69) benämner som ett bekvämlighetsurval. Dels för att det var dessa läromedel som vi tidigare hade kommit i kontakt med, dels för att det var dessa läromedel som vi lyckades få licenser till inför vår studie. Digitala läromedel kräver löpande licenser för att få tillgång till materialet vilket dessa läromedel varit tillmötesgående med. De digitala läromedlen är till skillnad från tryckta läromedel i ständig utveckling där innehållet och länkar ständigt uppdateras och kopior eller dylikt är således inte önskvärt.

Urvalsprocessen kan diskuteras utifrån hur representativt materialet var till den marknad som fanns tillgänglig vid studiens början. För att motverka missvisande resultat i det arbetet försökte vi använda oss av olika förlag samt förlag med både tryckta och digitala läromedel. Således var vi trygga i att de läromedel vi valde har en beprövad erfarenhet inom läromedelsutveckling och representerade den nya sortens läromedel. Valet att inte använda fler läromedel motiveras också utifrån tidsaspekten för den här studien.

Metodvalen kan diskuteras utifrån de för- och nackdelar som Lagerholm (2005, 31) belyser. Den kvantitativa metoden tenderar till att bli mindre flexibel och inte förklara resultaten på ett djupare plan. Fördelarna är dock att den kvantitativa delen kan bearbeta ett större material och således förmedla en representativ bild av resultatet. Den kvalitativa metoden kan i motsats till den kvantitativa förmedla en djupare förståelse för resultatet. Det är också något som Lagerholm (2005, 31) lyfter fram som en av den kvalitativa metodens största styrkor. I användningen av en kvalitativ metod som i sin form inte kan vara lika systematiserad som en kvantitativ är det viktigt att ha med sig subjektivitetens inverkan. Detta för att metoden förutsätter att forskaren utför en tolkning. Vår metod med de olika analysperspektiven gjorde att vi fick en tydligare struktur i vår tolkning, dels för att motverka subjektiviteten, dels för att förmedla transparens i undersökningen.

Vi valde i vår metod att inte inkludera ett isolerat multimodalt perspektiv. Detta motiverades utifrån att multimodaliteten är en grundbult i de valda läromedlens utformning. Det var av vikt att kontinuerligt i alla perspektiv analysera de multimodala inslagen. Vidare när det kom till valet att undersöka en specifik genre och en specifik text i undersökningen var vi medvetna om att representativiteten kunde bli lidande. Detta till följd av att läromedlen kunde bearbeta olika genrer och texter på olika sätt och en text kunde därför inte sägas vara representativ för ett helt läromedel. Det är också något som Lagerholm lyfter fram som en av den kvalitativa metodens nackdelar, oförmågan att behandla lika stor mängd data som i en kvantitativ. Metoden att välja en text som framstod som central och hade ett brett material syftade till att motverka det. Läromedlen använde olika texter i olika hög grad vilket medförde att en och samma text i alla tre läromedlen inte hade lika stort fokus. I syfte att uppnå en mer rättvis analys valde vi därför att analysera olika texter som hade en central position i respektive läromedel. De olika texterna hade till följd av den centrala positionen också ett större material knutet till sig som möjliggjorde en djupare analys. En avgränsning i undersökningen var dock nödvändig för att kunna göra en djupare analys och därigenom uppnå studiens syfte.

Den komparativa ansatsen kan kritiserars utifrån att olika texter analyseras. Texterna var dock bara en del av analysen och fokus i analysen låg på den skönlitterära genren novell som helhet. Analysen av användandet av en speciell text syftade i det här fallet till att belysa arbetet med novellen och exemplifiera läromedlets arbetssätt. Likväl var det viktigt att ha med sig att fokus främst låg på genren novell och att de texter vi hade valt att fokusera på endast var ett av flera exempel som fanns i läromedlen. Alla tre läromedel lyfte fram genren novell tillsammans med flera olika textexempel.

Sammanfattningsvis kan frågeställningarna och de olika metodvalen ge en överblick av arbetet med skönlitteraturen i läromedlen och en djupare analys av arbetet och genrerepresentationen.

5 Resultatredovisning och analys

I det här avsnittet kommer vi att redovisa resultatet för den här studien. För att få en tydlig struktur kommer vi att presentera varje frågeställning var för sig.

5.1 Genre, texttyp och genrerepresentation

I det här avsnittet kommer vi att presentera resultatet av analysen för frågeställning 1 och 2. Frågeställning 1 föregår frågeställning 2 för hur läromedlens genrerepresentation ska tolkas. Vi kommer att presentera varje läromedel för sig och sedan avsluta med en sammanställning.

5.1.1 Gleerups

Gleerups gör en första distinktion mellan olika texter genom att separera sakprosatexter och berättande texter. Berättande texter likställer de med skönlitteratur. I vår studie är det de berättande texterna som är av intresse för vår frågeställning. Vidare gör de en avgränsning mellan texttyper och genrer. Texttyper använder de som olika sätt att skriva på som delar speciella kännetecken och skrivs med ett visst syfte. Genrer använder de synonymt med ”sort” och skönlitteraturen delas då in i fyra större genrer: roman, novell, lyrik och dramatik. Inom dessa finns sedermera ytterligare genrer som dels kan ses som egna genrer, dels som sammanhängande med den större. I presentationen av resultatet kommer vi att redovisa genrerna utifrån de fyra stora genrerna och sedan övriga skönlitterära genrer som inte är tydligt sammankopplade till de fyra större genrerna. Inom de övergripande genrerna presenteras de sammankopplade undergenrerna.

Romaner ses som en övergripande genre där följande undergenrer finns representerade: kärleksromaner, skräckromaner, äventyrsromaner, dokumentära romaner, science fiction-romaner, chick it-romaner, kriminalromaner, spionromaner, utvecklingsromaner, brevromaner, historiska romaner, ungdomslitteratur och dystopier. Exempel på titlar finns representerade i varje undergenre. Inom dokumentära romaner finns även undergenrerna självbiografi och biografi representerade. Inom ungdomslitteraturen finns undergenrer beskrivna utifrån genrens historia, till exempel pojk- och flickböcker men redogörs inte för i den här studien. Undergenrerna ses som en övergripande indelning likt vuxenlitteratur och bestod av en blandning av övriga genrer. Textutdrag finns att tillgå i följande undergenrer: skräckromaner, kriminalromaner, brevromaner och ungdomsromaner.

Noveller ses som en övergripande genre men inga undergenrer beskrivs i läromedlet. Ett flertal noveller, textutdrag och titelexempel finns att tillgå i läromedlet.

Lyrik beskrivs som en övergripande genre där följande undergenrer är representerande: dikter, musiktexter ballader och visor. Visor förklaras i samband med musiktexter. Textexempel och textutdrag finns att tillgå i alla undergenrer.

Dramatik består i *Gleerups* av allt som har med teaterpjäser att göra. Undergenrer till teaterpjäser beskrivs utifrån teaterns historia, till exempel komedi och tragedi. Textutdrag och textexempel finns att tillgå i läromedlet.

Utöver de fyra större genrerna finns följande skönlitterära genrer representerade: filmer, serier, myter, sagor och äldre berättelser skrivna på vers. Filmer beskrivs som en närliggande genre till dramatik i Gleeurups. Exempel på undergenrer beskrivs och kopplas till de undergenrer som finns inom romaner. Ett exempel på arbetsgång och textutdrag finns att tillgå. Exempel på filmer ges genom externa länkar till filmklipp och exempel på titlar. Serier beskrivs i *Gleeurups* som en övergripande genre där följande undergenrer beskrivs: komiska strippar, äventyrsserien, fabeldjursserien, undergroundserierna, serieromanen och manga. Kortare textutdrag från komiska strippar finns att tillgå i läromedlet. Exempel på titlar och serieförfattare ges i alla undergenrer. Till myter finns följande undergenrer representerade: skapelsemyter, fornnordisk mytologi, antik grekisk mytologi och moderna vandringsmyter. Textexempel och textutdrag finns att tillgå i alla undergenrer. Sagor ses som en övergripande genre där följande undergenrer beskrivs: konstsagor, folksagor och fabler. Fullständiga sagor, exempel på titlar och tips på kända sagoförfattare finns att tillgå i de tre undergenrerna. Äldre berättelser skrivna på vers innefattar historiska verk. Textutdrag inom genren finns att tillgå i läromedlet.

5.1.2 *Digilär*

Digilär gör en uppdelning i litteraturen mellan skönlitteratur och facklitteratur. Skönlitteraturen benämner de som olika berättande eller gestaltande texter och det är dessa som är av intresse för vår studie. Skönlitteraturen delas in i tre grundläggande genrer: epik, lyrik och dramatik. Hur olika genrer definieras kan variera, exempelvis genom form eller innehåll. Epiken definieras som berättande texter skrivna på prosa, det vill säga i fri form. I *Digilär* används begreppet undergenrer för genrer kopplade till överordnade genrer. Roman och novell ses som undergenrer till epiken och har i sin tur egna undergenrer. Den övergripande genreindelningen som främst används består av: romaner, noveller, lyrik och dramatik. Genrer som begrepp finns på flera olika nivåer där texter inom samma genre delar gemensamma drag. Texttyper används i *Digilär* om texters typiska drag och kan vara exempelvis gestaltande, praktiska och vetenskapliga texttyper. I den här studien är det som tidigare nämnt de gestaltande texterna som är intressanta och de texter som räknas till faktion. Faktion definieras i *Digilär* som texter där fakta och fiktion blandas och kan således kategoriseras som skönlitteratur då de är berättande texter i enlighet med definitionen av skönlitteratur.

En del av *Digilärs* indelning av undergenrer görs utifrån innehåll. Undergenrerna blir sen applicerbara på flera övergripande genrer inom skönlitteraturen. Exempelvis kan en undergenre både vara en roman eller en novell. Kopplingen görs främst till romaner och det är således som romaner dessa kommer att anses representerade då kopplingen som undergenre till novell är bristfällig. De undergenrer som lyfts utifrån de kriterierna är: fantasy, science fiction, skräck, deckare, faktion, chick lit och fan fiction. Deckare används synonymt med genren kriminalare och inom denna genre finns ytterligare undergenrer i form av: pusseldeckare, hårdkokt deckare, polisroman, psykologisk kriminalroman och spionroman. Alla genrer bortsett från fan fiction-genren har

titelexempel och i vissa fall textutdrag eller textexempel knutna till någon av de övergripande genrererna.

Romanen ses som en undergenre till epiken. Vidare har romanen flera undergenrer som finns representerade i *Digilär*: historisk roman, nyckelroman, pikareskroman, äventyrsroman, skräckroman, fantasyroman, dystopisk roman, science fiction-roman, chick-lit-roman, deckarroman, brevroman, dagboksroman dokumentära romaner, biografier, självbiografier och memoarer. Till deckarromanen lyfts också undergenrererna polisroman, psykologisk deckare och spionromanen. Exempel på titlar finns till alla genrer. Textutdrag inom läromedlet eller genom externa länkar finns till alla genrer bortsett från dokumentära romaner, memoarer, nyckelromaner och chick-lit-romaner.

Genren novell finns representerad och inkluderar såväl titelexempel som textexempel. Texterna finns att tillgå genom interna och externa länkar.

Inom lyriken finns följande genrer representerade: dikter, låttexter, sånglyrik, ballader och visor. Den övergripande genren lyrik bearbetas som helhet och utifrån undergenrererna. Titelexempel finns till alla undergenrer och till dikter, låttexter, sånglyrik och visor. Till låttexter finns också ljudklipp kopplade.

Dramatiken finns representerad och innehåller två undergenrer: teaterpjäser och filmer. *Digilär* menar att undergenrererna är nära besläktade och delar således delar av materialet. Titelexempel och textutdrag finns till de bägge undergenrererna. Inom teaterpjäser lyfts de historiska genrererna tragedi och komedi fram. Inom filmer lyfts ytterligare undergenrer fram som exempel men redogörs inte för som separata undergenrer. Paralleller dras mellan filmens undergenrer och de skrivna skönlitterära genrererna.

Utöver de fyra grundläggande genrererna återfinns ett antal genrer utan tydlig koppling till någon av dessa. De övriga genrererna är: sagor, fabler, vandringsägen, folksägner, hjältesagor, legender, myter, isländska sagor, epos och serier. Inom genren sagor görs en uppdelning i undergenrererna folksagor och konstsagor. Inom genren serier finns undergenrererna manga och satir representerade. Genrererna vandringsägen och folksägner finns representerade som undergenrer till sägner. Den övergripande genren sägner beskrivs dock inte mer än till titel och anses därför inte representerad mer än genom undergenrererna. Till alla genrer finns titelexempel och textexempel eller textutdrag bortsett från myter och legender som inte representeras i form av textexempel eller textutdrag.

5.1.3 Schoolido

Schoolido menar att det dels finns facklitteratur, dels finns skönlitteratur som skrivs med konstnärliga mål. Både facklitteratur och skönlitteratur kan delas in i texttyper och genrer. Texttyper definieras som olika sätt att skriva på och delas in i argumenterande, beskrivande, berättande och utredande texter. Texttypen bygger på textens funktion. Genren definieras istället utifrån textens innehåll och form, vad texten handlar om. Vidare används begreppet genre-i-genre där olika verk först kan vara i genren roman för att sedan kategoriseras som genren äventyr inom romaner eller äventyrsroman. Således används

begreppet genre i överordnade och underordnade former. Berättelse används som en övergripande genre som samtliga skönlitterära genrer kan kopplas till när det gäller struktur, dramaturgi, handling, innehåll och språk.

I *Schoolido* finns följande genrer representerade: romaner, noveller, poesi, dramatik, sagor och sägner. Inom dessa genrer finns ett flertal undergenrer som presenteras nedan.

Romaner ses som en övergripande genre med följande undergenrer: historisk roman och fanfiktions. Ett flertal andra undergenrer nämns som exempel men beskrivs inte ytterligare. Textutdrag finns inom den övergripande genren romaner men är ej kategoriserade utifrån undergenrer. Exempel på titlar inom genren finns att tillgå.

Genren novell finns representerad i läromedlet. Inga undergenrer till genren presenteras. Ett flertal noveller finns att tillgå som textexempel.

Poesi likställs med begreppet lyrik i *Schoolido* och innefattar följande undergenrer: dikter, visor och låttexter. Ett flertal dikter och ett videoklipp från poetry slam finns att tillgå i läromedlet. En låttext finns tillgänglig genom en extern länk. Utdrag från visor finns också tillgängligt med textexempel och är därmed representerad.

Dramatik ses om en övergripande genre där undergenren pjäs är representerad. Dramatik innefattar all typ av skådespeleri enligt läromedlet. Korta textutdrag från pjäser finns att tillgå i läromedlet och tips på olika pjäser samt kända dramatiker ges.

Sagor ses som en övergripande genre där följande undergenrer beskrivs: konstssagor, folksagor och fabler. Ett flertal tips på olika sagoförfattare och sagor ges men inga textutdrag eller textexempel finns att tillgå i läromedlet.

Sägner representeras tillsammans med undergenren vandringsägen. Textexempel på en vandringsägen finns att tillgå i läromedlet.

I *Schoolido* återfinns ett antal olika genrer som endast presenteras till titel och således inte uppfyller de kriterier som den här studien använder sig av.

5.1.4 Sammanställning

I det här avsnittet kommer vi att presentera en komparativ analys kring vilka likheter och skillnader som syns i resultatet. Resultatet kommer att redovisas i löpande text och tabellform. Först följer en redogörelse för användningen av begreppen texttyp och genre. Sedan presenteras de representerade genrerna i fallande form vad gäller representationen i läromedlen. De genrer som återfinns i alla tre läromedel presenteras först. De följs av de genrer som återfinns i två av tre läromedel och avslutas med de genrer som återfinns i ett av tre läromedel.

De tre läromedlen gör en tydlig indelning i två olika typer av texter. *Gleerups* använder sig av sakprosatexter medan *Schoolido* och *Digilär* använder begreppen facklitteratur. Innebörden är densamma i alla läromedlen. Den andra typen av texter är de skönlitterära texterna, ett begrepp som används i både *Schoolido* och *Digilär*. Återigen använder *Gleerups* ett annat begrepp än de övriga genom att använda begreppet berättande texter. En term som de likställer med skönlitterära texter.

Vid användningen av begreppen genre och texttyp finns flera likheter och skillnader mellan läromedlen. Genrebegreppet används på ett liknande sätt i alla läromedel. En genre definieras utifrån texters gemensamma drag i avseende av form och innehåll. Alla tre läromedel använder en struktur där genre finns i både överordnade och underordnade former. *Schoolido* använder bland annat begreppet genre-i-genre för att beskriva detta. Vidare använder *Schoolido* den övergripande genren berättande texter som sen delas in i flera olika genrer som i sin tur har variationer inom sig, således begreppet genre-i-genre. Begreppet kan jämföras med begreppen genrer och undergenrer som förekommer i *Gleerups* och *Digilär*. I dessa görs också en uppdelning i fyra övergripande genrer: roman, novell, lyrik och dramatik. Inom dessa genrer finns sedermera flera variationer vilka benämns som undergenrer. Texttyper används i *Gleerups* och *Schoolido* för att beskriva olika typer av texter exempelvis berättande, beskrivande, argumenterande och utredande texttyper. *Digilär* använder istället texttyper utifrån exempelvis berättande, praktiska och vetenskapliga texttyper. Läromedlens användning av begreppen texttyp och genre stämmer väl överens med den teoretiska utgångspunkten för den här studien där variationerna i användningen är tydliga.

På det övergripande planet går det att se att läromedlen *Gleerups* och *Digilär* gör en likadan uppdelning i de fyra grundläggande genrerna: roman, novell, lyrik och dramatik. De fyra grundläggande genrerna har sedermera undergenrer i flera led. De fyra övergripande genrerna återfinns också i *Schoolido* men har inte samma övergripande karaktär. Indelningen används inte på samma sätt. Istället görs uppdelningen utifrån berättande texter som i sin tur innehåller genrer i flera led.

Tabell 1. Översikt över genrer som finns representerade i tre av tre läromedel

	<i>Gleerups</i>	<i>Digilär</i>	<i>Schoolido</i>
Roman	X	X	X
Novell	X	X	X
Lyrik	X	X	X
Dramatik	X	X	X
Historisk roman	X	X	X
Dikter	X	X	X
Låttexter	X	X	X
Visor	X	X	X
Teaterpjäser	X	X	X
Sagor	X	X	X
Folksagor	X	X	X
Konstsagor	X	X	X
Fabler	X	X	X

13 genrer finns representerade i alla tre läromedel vilka framgår av Tabell 1. De fyra genrerna roman, novell, lyrik och dramatik återfinns i alla tre läromedel. Till genren romaner finns endast undergenren historisk roman utöver den övergripande romangenren representerad i alla läromedel. I genren lyrik återfinns undergenrerna dikter, låttexter och

visor i alla läromedlen. Låttexter och musiktexter används i läromedlen synonymt och har i den här studien kategoriserats som samma genre trots att den representeras av både skrivet material och ljudklipp. Inom dramatikens undergenrer är läromedlen inte lika ensidiga utan gör olika typer av indelningar. Den vanligaste uppfattningen som förmedlas är att dramatik är allt som har med teaterpjäser att göra och det återfinns i alla tre läromedlen. Utöver de fyra övergripande genrerna är det endast sagor som presenteras mer självständigt med de tre undergenrerna folksagor, konstsagor samt fabler och som återfinns i alla tre läromedlen. Sammanfattningsvis är det 13 genrer som återfinns i alla tre läromedlen och inkluderar både övergripande genrer och undergenrer på olika nivåer.

Tabell 2. Översikt över genrer som finns representerade i två av tre läromedel

	<i>Gleerups</i>	<i>Digilär</i>	<i>Schoolido</i>
Äventyrsroman	X	X	
Science fiction-roman	X	X	
Chick lit-roman	X	X	
Kriminalroman	X	X	
Spionroman	X	X	
Brevroman	X	X	
Dystopisk roman	X	X	
Skräckroman	X	X	
Dokumentär roman	X	X	
Självbiografi	X	X	
Biografi	X	X	
Fan fiction-roman		X	X
Vandringssägner		X	X
Ballad	X	X	
Dramatisk komedi	X	X	
Dramatik tragedi	X	X	
Film	X	X	
Serier	X	X	
Mangaserie	X	X	
Myter	X	X	
Äldre berättelse på vers	X	X	

Utöver de genrer som finns representerade i alla tre läromedel är det ett antal genrer som återfinns i två av tre läromedel vilka framgår av Tabell 2. Majoriteten av dessa genrer i *Digilär* och *Gleerups*. I de läromedlen finns undergenrerna äventyrsroman, science fiction-roman, chick-lit, kriminalroman, spionroman, brevroman, dystopisk roman, skräckroman, dokumentär roman, självbiografi och biografi. En viss skillnad finns mellan läromedlen i över- och underordnade former vad gäller biografi och självbiografi som i *Gleerups* presenteras som undergenrer till den dokumentära romanen. Utöver dessa återfinns genren fan fiction-roman och vandringssägen i läromedlen *Digilär* och *Schoolido*. Fan fiction och fanfiktion i dessa läromedel används synonymt och

kategoriseras som samma genre. Inom den övergripande genren lyrik återfinns undergenren ballader i *Gleerups* och *Digilär*. Till dramatiken kopplar både *Digilär* och *Gleerups* undergenrerna komedi och tragedi. Genrenivån skiljer sig dock åt då *Digilär* lyfter in filmer som en undergenre till dramatiken. *Gleerups* presenterar genren filmer mer självständigt. Båda läromedlen menar att det inom filmer finns en stor variation av undergenrer som inte presenteras ytterligare. Serier är en genre som lyfts fram i både *Digilär* och *Gleerups* tillsammans med undergenren manga. De båda läromedlen lyfter också fram genrerna myter och äldre berättelser på vers. Sammanfattningsvis handlar det om 21 olika skönlitterära genrer som återfinns i två av tre läromedel.

Tabell 3. Översikt över genrer som finns representerade i ett av tre läromedel

	<i>Gleerups</i>	<i>Digilär</i>	<i>Schoolido</i>
Kärleksroman	X		
Utvecklingsroman	X		
Ungdomsroman	X		
Skapelsemyter	X		
Fornordiska myter	X		
Antika grekiska myter	X		
Moderna vandringsmyter	X		
Komiska strippar (serie)	X		
Äventyrsserie	X		
Fabeldjursserie	X		
Undergroundserie	X		
Satirisk serie		X	
Fantasyroman		X	
Faktionsroman		X	
Pusseldeckare		X	
Hårdkokt deckare		X	
Polisroman		X	
Psykologisk kriminalroman		X	
Nyckelroman		X	
Pikareskroman		X	
Dagboksroman		X	
Memoarer		X	
Sånglyrik		X	
Legender		X	
Hjältesagor		X	
Isländska sagor		X	
Folksägner		X	
Sägner			X

Till sist finns det ett antal genrer som endast finns representerade i ett av tre läromedel vilka framgår av Tabell 3. I *Gleerups* återfinns genrerna kärleksroman, utvecklingsroman och ungdomsromanen knutna till den övergripande genren roman. Till genren myter finns

undergenrerna skapelsemyter, fornnordiska myter, antika grekiska myter och moderna vandringsmyter. Till sist återfinns genrerna komiska strippar, äventyrsserier, fabeldjursserier och undergroundserier i *Gleerups* som undergenrer till serier. I *Digilär* finns följande genrer representerade med koppling till den övergripande genren roman: fantasyroman, faktionsroman, pusseldeckare, hårdkokt deckare, polisroman, psykologisk kriminalroman, nyckelroman, pikareskroman, dagboksroman och memoarer. Pusseldeckaren, den hårdkokta deckare, polisromanen och den psykologiska kriminalromanen anses vara undergenrer till kriminalromanen. Till lyriken kopplas undergenren sånglyrik. Utöver dessa finns genrerna: legender, folksägner, hjältesagor, isländska sagor samt satirisk serie som är en undergenre till serie i *Digilär*. I *Schoolido* finns genren sägen representerad. Totalt återfinns 28 olika skönlitterära genrer endast i ett av tre läromedel.

Sammanfattningsvis visar resultatet att det läromedel som har flest genrer representerade är *Digilär* med 50 stycken. Av dessa finns det textutdrag eller textexempel att tillgå till 39 av genrerna. *Gleerups* har 42 genrer representerade varav 24 av dessa har textutdrag eller hela textexempel för användaren att tillgå. I *Schoolido* finns 16 genrer representerade varav 8 av dessa erbjuder textutdrag eller hela textexempel.

5.2 Hur arbetar de digitala läromedlen med skönlitterära genren novell?

I det här avsnittet kommer vi att presentera resultatet och analysen av hur läromedlen arbetar med novellen som genre samt mer specifikt utifrån en novell. Vi kommer att presentera resultatet för ett läromedel i taget och avsluta med en sammanställning.

5.2.1 *Gleerups*

Hur bearbetar det digitala läromedlet genren?

I läromedlet *Gleerups* bearbetas genren novell som en av flera genrer inom berättande texter. Det uttalade arbetet med genren novell föregås av ett mer generellt avsnitt som kan kopplas till alla berättande texter och däribland novellen. Vidare har genren ett eget avsnitt. I arbetet med genren inkluderar *Gleerups* löpande texter, filmer, bilder, modelltexter, uppgifter och mallar för olika syften. *Gleerups* använder sig i arbetet med genren av en tydlig struktur. Arbetet delas in i fyra delar och innehåller fokus på olika aspekter av novellgenren. De fyra delarna är: Inledning, Vad är typiskt för en novell?, Att läsa noveller och Uppgifter.

Det generella avsnittet syftar till att användaren ska få kunskap i arbetet med berättande texter på ett övergripande plan. Begrepp som tolkning, budskap och analys är centrala i arbetet och exemplifieras och förklaras utifrån en berättande text tillsammans med begreppen symbol, tema och motiv. Vidare lyfter *Gleerups* fram vad en analys av en berättande text kan innefatta. Berättarperspektiv, tidsperspektiv, person- och miljöbeskrivningar, språk och dramaturgi presenteras som komponenter inom berättande texter som kan analyseras. Olika exempel av dessa komponenter presenteras för

användaren och flera interna länkar erbjuds för den som vill fördjupa sig i olika delar. Till avsnittet finns flera uppgifter och diskussionsfrågor löpande. Textavsnittet kompletteras av filmer som till stora delar stämmer överens med innehållet i den löpande texten.

När genren novell bearbetas mer specifikt används avsnittet "Inledning" till att introducera genren. Arbetet inleds med att modelltexten *Ett halvt ark papper* av August Strindberg presenteras. Användaren ska läsa modelltexten och sen diskutera den utifrån ett antal diskussionsfrågor. Frågorna möjliggör för läsaren att diskutera modelltexten utifrån dess innehåll och svåra ord, sammanhang och textens genretillhörighet och skillnader gentemot genren roman. För att bygga upp kunskap kring genren bearbetas den utifrån dess övergripande struktur och historia i avsnittet "Vad är typiskt för en novell?". Novellens struktur och innehåll jämförs med den närbesläktade genren roman och dess struktur och innehåll. Vidare presenteras två olika grundtyper av novellen. Genrens historia redogörs för användaren utifrån århundradena 1800-tal, 1900-tal och 2000-tal med fokus på kända författare som verkat inom genren. Ett antal titelexempel och lästips presenteras för användaren. Diskussionsfrågor om novellens grundtyper, innehåll och relationen till romanen finns att tillgå för användaren som avslutning på avsnittet.

I avsnittet om läsning av noveller tillämpas ett större fokus på analys av noveller. En större analysmodell presenteras utifrån ett antal punkter. De punkter som lyfts fram är novellens titel, inledning, avslutning, stämning, tolkningsmöjligheter mellan raderna, uppbyggnad och om novellen är en del av en större samling. I den löpande texten finns flera kortare utdrag ur noveller för att exemplifiera olika inledningar och avslutningar av noveller. I stycket om novellens uppbyggnad återfinns en intern länk till ett avsnitt om den dramaturgiska kurvan. Till analysmodellen finns fyra relaterade artiklar som innehåller olika modelltexter där modellen kan tillämpas.

Uppgifterna till genren novell återfinns under hela arbetet med genren och i ett eget avsnitt i slutet av arbetet. Flera uppgifter kan också kopplas till genren novell utifrån det generella avsnittet om berättande texter och studiet av dessa. I textsamlingen återfinns fem olika noveller, varav fyra finns relaterade i arbetet med novell. Till tre av novellerna finns innehållsfrågor och öppna analysfrågor utifrån texterna i direkt anslutning. Uppgifterna består av begreppskunskap, innehållsfrågor till textavsnitten och diskussionsfrågor. De olika uppgifterna som berör begreppskunskap varierar i form och testar användarens förståelse av ord i avsnittet och tillämpningskunskap av ord som är viktiga i de vidare studierna. Innehållsfrågorna kontrollerar att användaren har tillägnat sig den tänkta förståelsen som tidigare avsnitt har syftat till. Diskussionsfrågorna syftar till att bredda studiet av genren och tillämpa de kunskaper som den löpande texten och filmerna förmedlar till användaren. Användaren får reflektera utifrån olika texter och påståenden tillsammans med andra användare. Något gemensamt forum för diskussionerna erbjuds inte utan måste ta vid utanför läromedlets ramar. Till texterna som återfinns i textsamlingen finns också analysfrågor som syftar till större tolkningsmöjligheter för användaren i besvarandet av dessa som görs enskilt i skrift. I det generella avsnittet återfinns en större analysuppgift där användaren får analysera novellen *Att döda ett barn* av Stig Dagerman. Uppgiften går ut på att användaren ska se kortfilmen

av novellen som erbjuds via en extern länk och utifrån den diskutera åtta frågor. Diskussionsfrågorna lyfter de begrepp och komponenter som redogjorts för i den generella delen och syftar till grundläggande kunskap inom berättande texter som helhet. Novellen *Att döda ett barn* återfinns också i textform i textsamlingen men hänvisas inte till i uppgiften.

Användaren stöttas kontinuerligt i arbetet med genren utifrån den givna strukturen som återfinns. Användaren kan följa ett tydligt utarbetat mönster genom att arbeta sig igenom de olika delarna så som de presenteras. Till två av delarna, ”Vad är typiskt för en novell?” och ”Att läsa noveller” finns det kortare filmer som återger innehållet i textavsnitten. Användaren kan således få informationen både via den löpande texten och genom filmerna som till stora delar överensstämmer vad gäller innehållet. Den innehållsnära stöttningen består främst av de uppgifter som finns att tillgå och som tidigare redogjorts för. *Gleerups* övergripande stöttning möjliggör också för användaren att markera ord eller stycken. Med hjälp av de verktygen kan användaren slå upp ord och lägga till förklaringar till ord efter eget val. I de verktygen erbjuds flera söktjänster, dels internt i *Gleerups*, dels externt i form av exempelvis Google. Den övergripande stöttningen erbjuder också användaren att få enstaka ord, avsnitt eller hela stycken upplästa genom att markera dem och kan således tillämpas efter användarens egna behov. Det går också att se i de fall där interna länkar presenteras i *Gleerups* utnyttjas det multimodala verktyget delad skärm till fullo. Användaren kan i exempelvis fallet med den dramaturgiska kurvan ha på den ena sidan den övergripande analysmodellen och på andra sidan en förklaring av den dramaturgiska kurvan. Stöttning erbjuds således genom möjligheten att två sidor kan läsas parallellt. På samma sätt kan en film ses på ena sidan och fungera som stöttning till den löpande texten på den andra sidan.

Sammanfattningsvis består *Gleerups* stöttning till användaren av en tydlig struktur för att presentera berättande texter som helhet och dess inre variation, däribland novellen. I de flesta avsnitt erbjuds både film och löpande text med liknande innehåll. Diskussionsfrågor erbjuds till de avsnitt där ny information presenteras. I slutet av såväl den generella delen som det specifika novellavsnittet erbjuds separata uppgiftsavsnitt till innehållet och inkluderar såväl frågor som syftar till analys- och begreppskunskap. Som komplement finns det fem stycken noveller i textsamlingen där tre innehåller olika typer av uppgifter.

Hur arbetar det digitala läromedlet med en text inom genren?

I *Gleerups* används novellen *Ett halvt ark papper* av August Strindberg som en central modelltext. I arbetet med novell är texten ett återkommande inslag i den tydliga struktur som återfinns i arbetet med genren novell. Arbetet inleds med texten och tillhörande diskussionsfrågor. Texten återkommer senare i arbetet i relation till novellens två grundtyper och till sist i uppgiftsavsnittet.

Ett halvt ark papper presenteras i sin helhet redan i inledningen av arbetet med genren novell. Texten erbjuds via en extern länk i originalversion men presenteras i *Gleerups* i en förenklad version där ålderdomliga uttryck och ord har moderniserats. I instruktionerna inför läsningen uppmanas användaren att slå upp ord och uttryck som kan

vara svåra att förstå. I det arbetet återfinns *Gleerups* övergripande stöttning där användaren kan markera ord eller uttryck och använda sig av de olika sökalternativen för förklaringar. Läsningen avslutas med fyra olika diskussionsfrågor där användarna ska diskutera handling, karaktärer, historiens tidsrymd, svåra ord och verkets genretillhörighet i jämförelse med genren roman.

Arbetet med novellen fortsätter sedan med en genomgång av genrens övergripande typiska drag och historia. *Ett halvt ark papper* återaktualiseras i slutet av avsnittet i diskussionsfrågorna. Användaren uppmanas att återvända till texten och analysera huruvida *Ett halvt ark papper* har ett koncentrerat innehåll eller inte. Utifrån detta ska användaren ta ställning till frågan om verket stämmer överens med bilden av att en novell är mer koncentrerad än en roman. Efter att de två grundtyperna av novellen har presenterats ska användaren analysera vilken, om någon, av dessa som novellen *Ett halvt ark papper* passar bäst in på.

I det rena uppgiftsavsnittet återkommer *Ett halvt ark papper* en sista gång när användaren ska skriva en egen novell. *Ett halvt ark papper* fungerar då som en modelltext som användarna uppmanas att använda som inspiration till en egen lista utifrån en modern situation. I uppgiften finns en intern länk till inledningen där *Ett halvt ark papper* återfinns i sin helhet. Den övergripande stöttningen som delad skärm erbjuder således användaren en översiktlig bild av texten och uppgiften samtidigt. Vidare kan också användarna med delad skärm använda sig av de olika avsnitten till det övergripande materialet för berättande texter och det specifika materialet till novellgenren.

Sammanfattningsvis är *Ett halvt ark papper* en återkommande text som aktualiseras i inledning, under kunskapsbyggande och avslutningsvis i den egna produktionen. Däremellan ges användarna möjlighet att använda sig av en större analysmall och analysera texten *Pälsen* av Hjalmar Söderberg före det egna skrivandet. I början av arbetet uppmanas användarna att diskutera tillsammans med andra användare och mot slutet arbeta mer enskilt i den egna produktionen.

5.2.2 *Digilär*

Hur bearbetar det digitala läromedlet genren?

I *Digilär* byggs kunskap kring genren upp utifrån förmågorna skriva, läsa och tolka. Genren novell bearbetas inte isolerat på ett ställe i läromedlet utan tas upp under flera arbetsområden, kapitel, teman och avsnitt för att bearbeta genren utifrån de olika förmågorna. *Digilär* använder sig av två olika typer av stöttning i arbetet med genren novell, dels den övergripande stöttningen som återfinns genom hela läromedlet (se 4.1.2 *Digilär*), dels den innehållsnära stöttningen kopplad till genren. Den innehållsnära stöttningen består av ordförklaringar, fördjupningsområden, uppgifter, instuderingsfrågor, bilder, filmer samt modeller för tillämpning. De olika typerna av stöttning nås genom läromedlets olika verktygsfält, interna och externa länkar samt genom popup-fönster. Stöttningen i *Digilär* kännetecknas framförallt av multimodala inslag. Novellens uppbyggnad, typiska drag, historiska utveckling, författare och ett antal modelltexter lyfts fram i arbetet.

I arbetet med att bygga upp kunskap kring genren utifrån förmågan skriva bearbetas novellen utifrån den övergripande genren berättande texter. Strukturen i kapitlet består av att arbetet inleds med en tankekarta i filmformat och följs av kortare textstycken med tillhörande bilder som förstärker texten och stöttar användaren i arbetet. I kapitlet finns information som kan tillämpas på flera genrer och däribland novellen. I avsnittet om genren novell får användaren bekanta sig med novellens innehåll utifrån tema, budskap och konflikt. Vidare bearbetas genrens typiskt korta uppbyggnad och hur den kan uppnås med hjälp av exempelvis ledtrådar i texten. Novellens uppbyggnad presenteras med hjälp av den dramaturgiska kurvan och olika förslag på novellens disposition ges. En punktlista presenteras med typiska drag för novellen. Avslutningsvis finns ett antal tips för dig som ska skriva en novell som inkluderar läsning av andra noveller. Tipsen är kopplade till skrivprocessen i samma arbetsområde som återfinns i en intern länk.

Det självständiga uppgiftsavsnittet innehåller sex olika uppgifter som kan kopplas till novellgenren. Den första uppgiften innebär att användaren ska läsa ett flertal noveller och utifrån dessa som inspiration skriva en egen. En analysmall finns kopplad. I den andra uppgiften ska användaren analysera en text med tillhörande analysmall. Uppgift tre och fyra syftar till diskussion av två olika noveller. Den femte uppgiften är en ska inspirera inför eget skrivande. Den sjätte uppgiften är att skriva en egen novell där tips på teman och grundberättelse erbjuds. Utöver dessa finns ett antal uppgifter som exempelvis berör personbeskrivningar och miljöbeskrivningar som kan kopplas till berättande texter överlag och därmed novellgenren.

I arbetet med förmågan läsa som kombineras med förmågan tolka bearbetas novellen på ett övergripande plan för läsning av skönlitteratur. Vidare finns det en checklista för användaren att tillgå i läsningen av noveller och romaner som använder samma checklista. Checklistan förklaras utifrån de grundläggande delarna i analysen av skönlitteratur. Checklistan utgår ifrån vad som berättas, hur det berättas och bakgrund kring verket och författaren. I det arbetet finns ett avsnitt kring novellens historia och kända författare och deras verk inom genren att tillgå i *Digilär*.

Uppgifterna består av en analysuppgift och en presentationsuppgift som är direkt kopplad till genren novell. Båda uppgifterna tar sin utgångspunkt i analysmallar för arbetet. Utöver dem finns flera uppgifter som syftar till läsning och tolkning av all skönlitteratur och som därmed går att koppla till genren novell. Till avsnittet om novellens historia och kända författare och deras verk finns kortare instuderingsfrågor att besvara för användaren.

Ordförklaringar är ett återkommande inslag i den löpande texten och identifieras genom att ordet är gulmarkerat. Ordförklaringarna erbjuder användaren kortfattade förklaringar av utvalda ord. Till ordförklaringar kopplas också den övergripande stöttningen ordlistor. Användaren kan välja att lägga till de gulmarkerade orden till olika ordlistor som sedermera kan användas som övning där en förklaring ges och användaren ska skriva rätt ord. Till ordlistorna kan också egna ord som användaren vill spara eller öva på läggas till men då krävs en egen förklaring.

Fördjupningsområden är även det ett återkommande inslag i den löpande texten. De kan antingen identifieras genom grönmarkerade ord som leder till popup-fönster med mer information. De kan också nås genom interna länkar som identifieras genom understrukna ord som i de flesta fall återfinns i de avslutande orangea fälten som finns till vissa avsnitt. Fördjupningsområdena kan inkludera information om författare, verk, olika mallar och allmän fördjupning kopplat till innehållet. Fördjupningsområdena kan också erbjuda förklaringar av innehållet ur andra perspektiv och således ge användaren stöttning.

Uppgifterna och instuderingsfrågorna i *Digilär* syftar till att bearbeta och tillämpa det innehåll som användaren kunnat tillägna sig i första skedet. Instuderingsfrågorna är frågor som är kopplade till området för att upprepa och sammanfatta det viktigaste ur innehållet. Uppgifterna innefattar läsning av modelltexter, diskussionsuppgifter i grupp och helklass, analysuppgifter, kortare skrivuppgifter samt längre skrivuppgifter för att skriva en novell. Läsning av modelltexter syftar dels till att användaren ska få inspiration till eget skrivande, dels för att förstå novellens uppbyggnad, typiska drag och innehåll. Diskussionsuppgifter och analysuppgifter syftar till att bearbeta genrens uppbyggnad, typiska drag och innehåll. Det görs med hjälp av diskussioner tillsammans med andra användare samt i egen analys med hjälp av olika modeller för analys. Båda uppgifterna erbjuder givna ramar för diskussionen och analysen. De kortare skrivuppgifterna syftar till att eleverna ska tillägna sig kunskap kring olika mindre delar som de på sikt kan kombinera vid den egna produktionen. Uppgifterna kan innefatta såväl enskilt arbete som grupparbete. Till sist finns uppgifter för egen produktion inom genren där övriga uppgifter kan fungera som stöd.

Bilder är ett återkommande inslag i de olika kapitlen och avsnitten. Till genren kopplas en film där användaren får följa skapandet av en tankekarta över genrens historia, uppbyggnad och typiska drag. Dessa multimodala inslag fungerar som stöd till den skrivna texten och till viss del som kompletterande material. Bilderna har en mer innehållsnära koppling till det avsnitt där bilden presenteras. Ett exempel på detta är den dramaturgiska kurvan som illustreras med hjälp av en bild och skapar en helhetsbild över innehållet i den löpande texten.

Till sist finns det ett flertal modeller för tillämpning i *Digilär*. Modellerna återfinns dels i den löpande texten, dels i olika uppgifter kopplade till novellen. Det finns en checklista som syftar till att stödja användarna i läsandet av en novell. Vidare finns det också olika typer av punktlister som kan användas av användarna för att tillägna sig kunskap kring genrens olika delar och typiska drag. Punktlistorerna kan också appliceras vid eget skrivande inom genren och vid diskussion eller analys av olika verk. I anslutning till de olika modellerna för tillämpning uppmanas användarna att använda sig av de modelltexter som erbjuds genom interna länkar.

Hur arbetar det digitala läromedlet med en text inom genren?

I det här avsnittet kommer vi att presentera hur *Digilär* arbetar med novellen *Pälsen* av Hjalmar Söderberg. *Pälsen* har en central plats och återfinns på flera platser i läromedlet. Texten som helhet återfinns i läromedlets antologi med tillhörande instuderingsfrågor och uppgifter. Hjalmar Söderberg som författare porträtteras i läromedlet och möjliggör

således en djupare analys av hans verk. Uppgifter till *Pälsen* återfinns dels i olika arbetsområden med fokus på novell, dels i anslutning till verket i sig i antologin. Utöver instuderingsfrågorna och uppgifterna finns det i verket ett antal gulmarkerade ord med tillhörande ordförklaringar.

Uppgifterna som finns till *Pälsen* inkluderar presentation av en novell, analys av en novell, inspiration för eget skrivande av novell, instuderingsfrågor, diskussionsuppgift, skrivuppgift och ordförståelseuppgift. I uppgiften ”Presentera en novell” ska användaren välja en av flera noveller att analysera och sedermera presentera den utifrån olika punkter i enlighet med en modell för tillämpning. *Pälsen* är här ett av förslagen att tillämpa modellen på för en presentation. I modellen föreslås användaren att göra en kort redogörelse för novellens innehåll, uppbyggnad, språkliga drag samt egna tankar och åsikter kring verket. Användaren ska också läsa upp ett kortare stycke av verket. I uppgiften ”Analysera en novell” ska användaren använda *Pälsen* som modelltext i en analys utifrån ett antal givna rubriker med underliggande frågor. Användaren ska läsa novellen, diskutera frågorna med andra användare och till sist svara på frågorna skriftligt. Frågorna berör tema, tid, miljö, person, dramaturgi och budskap. Uppgiften ”Novellinspiration” är en övergripande uppgift för genren novell där *Pälsen* finns med som förslag. Uppgiften syftar till att användaren ska läsa en novell och få inspiration inför sitt egna skrivande. Genom en intern länk erbjuds en analysmall i form av en checklista för vad som berättas, hur det berättas samt bakgrund till författaren och verket. Instuderingsfrågorna finns i verktygsfältet som är tillgängligt under läsningen av verket. Frågorna har en textnära karaktär och fördjupar förståelsen för verkets innehåll och ålderdomliga ord. Till verket finns tre uppgifter som syftar till diskussion, vidare skrivande och ordförståelse.

Den första uppgiften ”Reflektera och analysera – Dramaturgi” syftar till att analysera verket utifrån den dramaturgiska kurvan som återfinns i uppgiften samt andra arbetsområden i läromedlet. Uppgiften syftar till att användaren ska diskutera med andra användare. Den andra uppgiften ”Skriv en fortsättning” är en uppgift där användaren ska skriva en fortsättning på verket utifrån frågan ”Kommer häradshövdingen och fru Henck att fortsätta sitt förhållande efter Johan Hencks död?”. En intern länk återfinns i uppgiften där användaren kan läsa mer om hur skrivande i gestaltande texter fungerar. Den tredje uppgiften ”Ordletaren” är en ordövning där användaren ska koppla samman rätt ord eller uttryck med rätt förklaring. Orden är tagna från verket och har således en tydlig koppling till området. Uppgiften syftar till att utveckla ordförrådet på lång sikt och på kort sikt skapa en större förståelse för verket.

5.2.3 *Schoolido*

Hur bearbetar det digitala läromedlet genren?

I *Schoolido* bearbetas genren novell utifrån de olika förmågorna skriva och läsa. Genren behandlas i flera arbetsområden, delområden, innehållsartiklar och begreppsartiklar i läromedlet. Novellen bearbetas både i egna artiklar men också i förhållande till olika delar i en berättelse.

Kunskap kring genren byggs upp utifrån förmågorna skriva och läsa samt i olika typer av uppgifter. För att bygga upp kunskap kring genren och för att stötta användaren i arbetet använder sig läromedlet dels av den övergripande stöttningen (se 4.1.3 *Schoolido*), dels av den innehållsnära stöttningen med fokus på arbete med genren novell. Den innehållsnära stöttningen består av filmer, bilder, uppgifter, modeller för tillämpning och begreppsförklaringar. Introduktionsfilmer finns tillgängligt i arbetsområden utifrån förmågorna läsa och skriva. I direkt anslutning till arbetet med genren novell finns en filmatisering av novellen *Att döda ett barn* av Stig Dagerman.

Utifrån förmågan skriva byggs kunskap kring genren novell upp utifrån olika delar i en berättelse och genom en egen artikel där fokus ligger på att skriva en novell. I artikeln finns löpande text och bilder som kompletterar den löpande textens innehåll. Användaren får tips på olika frågor att fundera på innan skrivandet börjar genom en bild. I bilden och den tillhörande bildtexten tas handling, berättarperspektiv, miljö, karaktärer, novellens kronologi och huvudpersonens förändring upp. Användaren uppmanas att fånga läsaren direkt i inledningen på novellen, att låta novellen växa fram av sig själv, att ställa frågor till sin egen text, att använda novellkurvan som stöd i skrivandet och att visa läsaren, inte berätta. Novellkurvan finns tillgänglig som bild för att stötta användaren i dess olika delar. Användaren stötts även genom övningar relaterade till artikeln. Frågor kring den löpande texten i artikeln och quiz om innehållet finns tillgängligt, exempelvis uppmanas användaren att sammanfatta innehållet i artikeln med egna ord kopplat till den övergripande stöttningen.

Flera begreppsartiklar kopplas till att skriva en novell genom interna länkar där begreppen dramaturgi, intrig och röd tråd, parallellhandling, tillbakablick, dialog, perspektiv, respons och bildspråk. Begreppsartiklarna bearbetas med hjälp av bilder, löpande text, korta textexempel, modelltexter, modeller för tillämpning och uppgifter som stöttar användaren i skrivandet av novell. De olika begreppsartiklarna bearbetas var och en för sig. Bilder och textexempel kompletterar den löpande texten i de olika artiklarna. Bilderna illustrerar innehållet i artiklarna och ger användaren exempelvis olika punktlistor, bilder av personer, situationer, tidslinjer och analysmodeller. Novellkurvan är ett exempel på innehåll som exemplifieras genom en bild. Punktlistorna kan beröra novellens innehåll och vara en modell för responsarbete mellan användare och deras egna texter. Användaren stötts i alla begreppsartiklar genom övningar som utgår från den löpande textens innehåll och begreppets innebörd i både fråge- och quizformat. Ett flertal av begreppsartiklarna är också kopplade till både läsning och skrivande av noveller genom interna länkar sinsemellan.

Utifrån förmågan läsa byggs kunskap om genren novell upp genom fokusering på begreppet novell och andra begreppsartiklar utifrån olika delar i en berättelse. Begreppet novell bearbetas genom bilder och löpande text. Genren förklaras utifrån novellens längd och novellkurvan. Novellkurvan kompletteras med en bild och en punktlista med kurvans fyra delar. Till artikeln finns övningar att tillgå som berör den löpande textens innehåll och begreppets innebörd för att stötta användaren i arbetet med genren. Övningen innehåller både quiz och frågor. Begreppen miljö -och personbeskrivning kopplas till

novell genom en intern länk. Miljö- och personbeskrivningar förklaras genom bilder, textexempel och löpande text. Begreppen förtydligas med hjälp av textexemplen som innefattar en miljöbeskrivning och en personbeskrivning samt bilder som kompletterar den löpande textens innehåll.

Läromedlet erbjuder användaren ett flertal olika uppgifter för stöttning vid arbetet med novell. Utöver de övningar som fokuserar på artikelinnehållet i de artiklar som finns kopplade till genren novell finns ett flertal övningar tillgängligt i arbetsområdena. Uppgifterna innefattar analysövningar och diskussionsövningar. Det finns fyra olika analysövningar som utgår från fyra olika noveller. I vissa fall erbjuds en annan uppläsare, en film eller en novell skriven på ett annat språk genom en extern länk i övningen. Det finns också en författarfördjupning kopplad till en uppgift genom en intern länk i *Ett halvt ark papper*. Användaren får möjlighet att välja vilket perspektiv som novellen ska analyseras utifrån. Analysperspektiven som är länkade till övningen är följande: analysera en texts innehåll, kulturanalys och analys utifrån tidsaspekter. Perspektiven förklaras i egna artiklar som innehåller bilder, löpande text och modeller för tillämpning så som punktlister och frågor att analysera utifrån. Diskussionsövningarna innefattar två övningar kopplade till genren novell. Övningarna innebär sokratiska samtal kring två olika noveller. Innan frågorna finns en kort bakgrund till novellen och författaren. I ett fall finns även en filmatisering av novellen tillgänglig. De sokratiska samtalen syftar till att användaren ska analysera själv och diskutera i grupp. Analysfrågorna skiljer sig åt i uppgifterna. Fokus ligger dock på novellens innehåll, struktur, språk, budskap och egna åsikter. En intern länk finns i övningarna som tar användaren till en artikel om sokratiska samtal i sin helhet för att förtydliga samtalets struktur.

Begreppsförklaringar finns tillgängligt i alla artiklar där understrukna ord ger en kort förklaring och erbjuder användaren att klicka vidare till en annan artikel med fördjupning av begreppet. Externa länkar finns kopplat till flera arbetsområden vilket tar användaren vidare till både bibliotek med ett flertal modelltexter och skrivarsidor för att stötta användaren i skrivandet i olika genrer. Det finns också ett flertal övningar som är kopplade till skönlitteratur som går att använda i arbetet med genren novell men som inte är relaterade till genren i läromedlet.

Hur arbetar det digitala läromedlet med en text inom genren?

I det här avsnittet kommer vi att presentera hur *Schoolido* arbetar med novellen *Att döda ett barn* av Stig Dagerman. Novellen återfinns på flera ställen i läromedlet vid arbetet kring genren novell. Det finns två större övningar kopplade till novellen och interna länkar till novellen finns i flera artiklar, bland annat i begreppsartikeln om parallellhandling. Novellen finns som helhet i textformat och en filmatisering från år 2003 finns tillgänglig i läromedlet.

Den första övningen innefattar läsning och analys av novellen. I övningen uppmanas användaren att analysera novellen utifrån valfritt analysperspektiv som finns länkade i övningen. Analysperspektiven som finns kopplade i separata artiklar är: analysera en texts innehåll, kulturanalys och analys utifrån tidsaspekter.

Analysera en texts innehåll fokuserar på att läsa mellan raderna. Flera olika arbetssätt för att läsa mellan raderna presenteras i form av bilder och text. Användaren uppmanas välja ut vilka som passar bäst på texten som ska analyseras. Arbetssätten inkluderar sammanfattning och budskap, leta efter motivet bakom texten, vilka avsändare som finns kopplad till texten, egen reflektion över verket med givna frågor och att tolka vilken målgrupp, mottagare och köpare som texten vänder sig till.

Kulturanalys av en litterär text erbjuder en analys kring verkets kulturhistoriska förhållande. I artikeln finns en analysstruktur i form av en punktlista med frågor som användaren uppmanas använda i analysen. Användaren får välja ut vilka frågor som passar och inte passar verket som ska analyseras. Punktlistorna innehåller frågor kring vardagskultur, tro, värderingar, vetenskap, tankemönster, språk, folklig kultur, finkultur, social struktur, hur man krigade och skillnader mellan stad och land.

Analys utifrån tidsaspekter utgår från vilken tid texten är skapad i och vad det säger till läsaren om texten. Användaren uppmanas leta upp fakta om verket och författaren för att förstå i vilken tid texten är skriven. Exempel på frågor som användaren kan använda vid en analys av ett tidsperspektiv ges i form av en punktlista med frågor. Frågorna berör dåtiden och hur verket kommer att påverka framtiden.

Den andra övningen innefattar egen analys av novellen och diskussion i grupp. Övningens struktur är ett sokratiskt samtal där både den skrivna novellen och en filmatisering av novellen analyseras. Bakgrund kring filmen och novellen presenteras kortfattat innan analysen påbörjas. Det sokratiska samtalet innehåller tre steg. Steg ett är uppvärmning där tittande av filmen och läsning av novellen ingår. Anteckningar och en jämförande fråga mellan filmen och novellen finns också tillgängliga. Steg två innefattar att användaren skapar ett eget mål med samtalet och gruppen skapar ett gemensamt mål. Steg tre innehåller olika typer av frågor: fundera och skriva, analytisk diskussion, värderande diskussion och utvärdering. Fundera och skriva innefattar en fråga som användaren ska svara själv på. Den analytiska diskussionen innebär diskussion i grupp utifrån givna frågor kring personerna och omgivningen, filmen och novellen, novellens retorik och budskap. Den värderande diskussionen innebär diskussion i grupp med givna frågor som erbjuder egen reflektion där det inte finns några rätta eller felaktiga svar. I utvärderingen ska gruppen utvärdera huruvida målen är uppnådda eller inte.

5.2.4 *Analys av resultat*

I det här avsnittet kommer vi att analysera resultatet av frågeställningen ”Hur arbetar de digitala läromedlen med genren novell?”. Analysen kommer att presenteras med en komparativ ansats och diskuteras i relation till tidigare forskning. För en tydligare struktur kommer vi att presentera två olika perspektiv i analysen av arbetet med genren novell. Det första perspektivet är stöttning och multimodalitet och det andra perspektivet är genrepdagagogik.

Resultatet tyder på ett övergripande plan att alla de studerade läromedlen arbetar med genren novell på ett liknande sätt. Alla läromedlen fokuserar på genrens form och innehåll men hur kunskapen byggs upp varierar mellan dem. De tre läromedlen står för

varsitt arbetssätt. Vi har valt att kalla dessa arbetssätt för: *fokuserat arbetssätt*, *blandat arbetssätt* och *brett arbetssätt*. Det *fokuserade arbetssättet* utgår från en given struktur, exempelvis utifrån genren i sig som bearbetas i sin helhet. Det *breda arbetssättet* lämnar större utrymme för användaren själv i struktureringen av arbetet med genren novell. Det *blandade arbetssättet* kan utifrån detta ses som en blandning av dessa två arbetssätt i arbetet med genren novell.

Gleerups står för det *fokuserade arbetssättet* som innebär att läromedlet har en tydlig struktur som utgår från genren i arbetet. Novellen återfinns som en undergenre till berättande texter. Som tidigare nämnt finns det i arbetet med genren novell en tydlig struktur som inleds med en modelltext och avslutas med egen produktion. Strukturen som återfinns i *Gleerups* går lätt att koppla till ett genrepdagiskt arbetssätt.

Digilär är det läromedel som kännetecknar det *breda arbetssättet*. *Digilär* utgår i arbetet med novellen från förmågorna läsa och skriva samt utifrån olika teman, till exempel om skönlitteratur. Novellen återfinns i de båda förmågornas avsnitt men inte i sin helhet någonstans. *Digilär* lyfter fram novellen som en undergenre till gestaltande texter. Det är en liknande uppdelning som *Gleerups* gör men benämner som berättande texter. Det finns i *Digilär* utrymme för ett tydligt fokuserat genrearbete och ett arbetssätt utifrån förmågor. Utifrån detta kategoriseras läromedlet som ett läromedel med *brett arbetssätt* då flera arbetssätt är tillämpningsbara i kombination med ett stort material kopplat till genren novell.

Schoolido representerar det *blandade arbetssättet*. *Schoolido* utgår i arbetet med novellen från förmågorna läsa och skriva. Vissa fokuserade inslag i arbetet med genren novell återfinns i de övergripande förmågorna. Till skillnad från *Gleerups* och *Digilär* görs ingen övergripande genretillhörighet till berättande eller gestaltande texter i första skedet. *Schoolido* har dock i arbetet med novellen det relaterade begreppet berättelser som inte fördjupas vidare. Vilka texter och andra genrer som tillhör berättelser framgår inte heller. Med grund i att genren ibland bearbetas fokuserat och ibland mer utifrån förmågor anses *Schoolido* använda ett *blandat arbetssätt*.

Stöttning och multimodalitet

Alla tre läromedel använder sig av flera olika typer av stöttning. I den här studien har vi valt att dela in stöttningen i övergripande och innehållsnära stöttning. Den övergripande stöttningen tar sig i uttryck på liknande sätt i alla tre läromedel och inkluderar stöd som exempelvis lässtöd, uppläsningssfunktion, anpassning av synfält och sökfunktioner. Den innehållsnära stöttningen återfinns i alla läromedel och tar sig i uttryck som filmer, bilder, uppgifter, begreppsförklaringar och olika typer av fördjupningar. I det här avsnittet kommer vi att fokusera på den innehållsnära stöttningen i arbetet med genren novell.

Filmer är ett återkommande inslag i läromedlen och erbjuder ett avbrott från den löpande texten. Hur läromedlen använder filmer och vad de förmedlar genom dessa varierar dock stort. *Gleerups* är det läromedel där mest information och kunskap förmedlas genom filmerna och kompletterar den löpande texten. *Digilär* och *Schoolido* erbjuder också filmer men är inte lika stora i sin omfattning. *Digilär* lyfter fram en tankekarta över genren novell och dess typiska drag, uppbyggnad och historia. *Schoolidos*

filmer har ett tydligare fokus på förmågorna läsa och skriva som till viss del är applicerbara på genren novell samt filmatiseringen av novellen *Att döda ett barn* av Stig Dagerman. *Gleerups* filmer delas tydligare upp och kompletterar den löpande texten i olika avsnitt samtidigt som *Digilärs* och *Schoolidos* filmer är mer övergripande. Kopplingen i *Gleerups* mellan den löpande texten och filmerna kan liknas med den diskussion som Danielsson och Selander (2014, 53) för där illustrationer och verbal text har en närhet till varandra. Utan närheten till varandra riskerar de olika multimodala inslagen att komplicera förhållandet snarare än att underlätta. *Digilärs* film kan dock tolkas som en översiktlig och introducerande bild av genren och fyller således en funktion i det avseendet. På samma sätt kan det anses orättvist att analysera *Schoolidos* filmer kring förmågorna i relation till genren novell då filmerna inte har samma syfte i relation till novellen.

Bilder har en central roll i alla läromedel. Likt i analysen av filmer blir det i användandet av bilder i enlighet med Danielssons och Selanders (2014, 53) forskning viktigt att närheten mellan text och illustration finns. Den kopplingen blir som tydligast i *Schoolido* där bilder fyller en funktion och för resonemangen framåt. Genom bilder stöttas och inspireras eleverna i sitt eget arbete, exempelvis genom olika listor och förtydliganden av strukturer. Alla tre läromedel presenterar i arbetet med novellen någon form av dramaturgisk kurva eller novellkurva där bilden illustrerar den löpande texten. Samtidigt finns det ett flertal bilder i alla läromedel där många bilder lämnas utan förklaring eller beskrivning som utvecklar eller kompletterar innehållet i avsnittet. Sådana bilder återfinns i större utsträckning i *Gleerups* och *Digilär*.

Uppgifter återfinns i alla läromedel men det som varierar mellan läromedlen är tillgängligheten och kopplingen till det område som studeras. Det går att dra en parallell till de olika arbetssätt som läromedlen använder. *Digilär* är det läromedlet med störst omfattning av olika typer av uppgifter. *Digilär* erbjuder kontinuerligt uppgifter till det aktuella avsnittet som studeras. Quiz och instuderingsfrågor erbjuds i direkt anslutning till den löpande texten i det aktuella avsnittet som studeras. Utöver dessa återfinns ett separat uppgiftsavsnitt till varje avsnitt. Tillgängligheten till uppgifter samtidigt som användaren läser den löpande är det som särskiljer läromedlet från de två andra, *Gleerups* och *Schoolido*. Dessa läromedel erbjuder på samma sätt som *Digilär* separata uppgiftsavsnitt. *Schoolido* har två olika typer av uppgifter, dels riktade gentemot den aktuella artikeln, dels gentemot hela området som benämns som större övningar. *Gleerups* har kortare diskussionsuppgifter i den löpande texten och separata avsnitt med uppgifter i slutet av området. Uppgifter som går att koppla till novellen återkommer i *Digilär* och *Schoolido* på flera ställen i läromedlen med grund i det *breda och blandade arbetssättet* där novellen bearbetas på flera platser. *Gleerups* å sin sida med det *fokuserade arbetssättet* bearbetar novellen i sin helhet och har således alla uppgifter kopplade i det avsnittet. Vissa uppgifter i det övergripande kapitlet berättande kan dock kopplas men ingår i den övergripande strukturen då.

Uppgifterna varierar i syfte och form. Alla tre läromedel använder textnära frågor för att säkerställa att användaren tillägnar sig innehållet. Vidare tillämpas flera olika typer

av övningar som behandlar begreppskunskap kopplat till genren novell. I alla tre läromedel erbjuds diskussionsfrågor där samarbete tillämpas mellan klasskamrater och lärare vilket går att likna med Vygotskys (1986) tankar om utvecklingsteori. Diskussionsfrågorna bidrar till utveckling i *zonen för närmast utveckling*. Användarna kan i diskussionen stötta varandra och bidra med ytterligare kunskapsutveckling. På samma sätt kan innehållsfrågor, begreppsfrågor och sedermera analysfrågor aktualiseras som noggrant planerade aktiviteter som Vygotsky också lyfter fram som stöttning (Vygotsky 1986, 174-190). Skillnader i uppgifternas utformning och syfte kan urskiljas när det kommer till analysfrågor och produktionsuppgifter. I de fallen erbjuder *Digilär* och *Schoolido* en större variation av uppgifter än *Gleerups*. *Digilär* och *Schoolido* erbjuder till skillnad från *Gleerups* uppgifter till alla textexempel som återfinns i läromedlet och möjliggör således en valfrihet hos användaren. Det här går att koppla till det mer *fokuserade arbetssättet* som kan urskiljas i *Gleerups* som bara erbjuder det till vissa texter.

Begreppsförklaringar återfinns i alla tre läromedel och oftast i kombination med tillhörande multimodala verktyg. Begreppsförklaringarna aktualiseras på olika nivåer och ibland med hjälp av sökfunktioner som återfinns i den övergripande stöttnings. I användningen av begreppsförklaringar är *Digilär* det läromedel som i högsta grad utnyttjar den multimodala miljön av de tre läromedlen. Detta gör dem med hjälp av färgmarkerade ord och popup-fönster samt i vissa fall länkar till andra platser i läromedlet. Samtidigt finns det i *Digilär* möjligheter för användaren att i anslutning till den löpande texten skapa olika typer av begreppsordlistor. *Gleerups* och *Schoolido* har i jämförelse med *Digilärs* begreppsförklaringar renare texter där färre ord markeras eller förklaras. *Gleerups* erbjuder möjligheten att markera ord och slå upp dem i fyra olika söktjänster. Utifrån detta kan en egen förklaring skrivas dit som ett tillägg. *Schoolido* har i sin struktur ett större fokus på begrepp genom deras begreppsartiklar men har också i den löpande texten understruken ord med kortare förklaringar och länkar till de fullständiga begreppsartiklarna. I jämförelsen mellan läromedlen går det att lyfta fram Danielssons och Selanders (2014, 25) forskning om uppfattningen var en text börjar och slutar. *Digilär* har med sina begreppsförklaringar och länkar texter som sträcker sig långt bortom den ursprungliga texten. *Gleerups* och *Schoolido* har som vi tidigare nämnt en renare text vars ramar tydligare kan uppfattas.

Läromedlen och den multimodala miljön erbjuder möjligheter som den tryckta läroboken inte gör. Fördjupningsfönster är en sådan möjlighet och används mest i *Digilär* men är återkommande i alla läromedel. Återigen aktualiseras Danielssons och Selanders (2014) forskning kring de multimodala hjälpmedlen och dess möjligheter. Med hjälp av de interna och externa länkarna får läromedlet en annan struktur än den tryckta läroboken. Det går att se hur läromedlet har utvecklats i sin multimodala miljö och inte längre är en digital kopia av en tryckt lärobok. Således ställs andra krav på användaren.

Sammanfattningsvis går det att urskilja de olika arbetssätten i läromedlen. *Digilär* har ett omfång som de övriga läromedlen inte kan jämföra sig med när det kommer till relaterat innehåll utifrån novellgenren. Läromedlet är mest aktivt i utnyttjandet av de

multimodala inslagen och användaren kan således anpassa omfånget av innehållet till större grad. *Schoolido* är ett något mer koncentrerat läromedel som till stora delar arbetar utifrån förmågor och begrepp. *Gleerups* har till skillnad från de övriga en tydligare struktur som det är tänkt att användaren ska följa. Strukturen kan till stora delar kopplas till genrepedagogiken och den tillhörande cirkelmodellen.

Genrepedagogik

Mellan de tre läromedlen går det att uttyda olika möjligheter för tillämpning av genrepedagogiken och cirkelmodellen. *Gleerups* är det läromedlet som har en tydlig struktur i arbetet med genren novell där genrepedagogiken och cirkelmodellen tydligt kan urskiljas. Övriga läromedel har också inslag och möjligheter till tillämpning av genrepedagogiken och cirkelmodellen. Skillnaderna mellan *Gleerups* och de övriga läromedlen är att *Gleerups* som tidigare nämnt påbjuder en tänkt arbetsgång i arbetet med novell. *Schoolido* och *Digilär* har istället novellen som arbetsområde på flera platser i läromedlet kopplat till förmågor. Cirkelmodellen innehåller fyra faser enligt Kuyumcu (2013) och Hedeboe och Polias (2008) forskning.

Cirkelmodellens första fas går ut på att bygga upp kunskap kring genren och kartlägga elevernas förkunskaper (Kuyumcu 2013, 617 och Hedeboe och Polias 2008, 17f). Denna fas går att se i alla tre läromedel där innehållet också överensstämmer med varandra. Novellens innehåll, form och typiska drag redogörs för. I *Gleerups* tydliggörs elevernas förkunskaper genom diskussionsfrågor till den inledande modelltexten *Ett halvt ark papper*. De kontinuerliga frågorna i *Digilär* skulle också kunna möjliggöra det här.

I den andra fasen, modellering och dekonstruktion, studeras i enlighet med forskningen modelltexter utifrån novellens uppbyggnad och olika delar (Kuyumcu 2013, 619 och Hedeboe och Polias 2008, 18). Alla tre läromedel använder sig av modelltexter i arbetet med novell men det är endast *Gleerups* som på ett tydligt sätt dekonstruerar och därigenom modellerar olika delar inom novellen. Där används modelltexten centralt för att utifrån denna förklara olika delar i novellens uppbyggnad. Kortare utdrag av dekonstruktioner återfinns också i *Digilär* men inte i sin helhet och inte direkt kopplat till genren novell utan återfinns i den övergripande delen för alla gestaltande texter. På ett liknande sätt återfinns kortare dekonstruktioner i *Schoolido* för att exempelvis exemplifiera miljö- och personbeskrivningar.

Den tredje fasen består av gemensam textkonstruktion (Kuyumcu 2013, 625 och Hedeboe och Polias 2008, 19). Den återfinns inte i sin helhet men gemensamma inslag där användarna tillsammans diskuterar genren återfinns kontinuerligt i de olika avsnitten. Fasen kan innefatta såväl gemensam textkonstruktion som diskussioner som skapar utbyte mellan eleverna och således utvecklar eleverna. Tankesättet kan liknas med Vygotskys (1986, 174-190) forskning om *zonen för närmast utveckling* som tillgodoses genom exempelvis diskussionen om texter i *Gleerups*. Det går här att dra paralleller till Horts, Knutssons och Blåsjös (2016) forskning om hur genrepedagogiken och cirkelmodellen kan implementeras i digitala läromedel. De pekar på att det ställs höga krav på läromedlet för att lyckas med den tredje fasen, gemensam textkonstruktion i den multimodala miljön. Det är också något som Hållstens (2017) forskning tyder på i studiet

av en distanskurs på ett universitet. Vårt resultat från analysen av *Gleerups* stämmer väl överens med den forskning där den gemensamma textkonstruktionen och dess möjligheter är bristfälliga. Även *Digilär* erbjuder möjligheter för den tredje och uppmuntrar uttryckligen elever till gemensamt skrivande och utbyte av varandras texter och idéer i arbetet med genren novell. Det skapar således en grund för den tredje fasen. Det kan liknas med Horts, Knutssons och Blåsjös (2016) samt Hållstens (2017) tankar kring möjligheter till gemensam brainstorming. Gemensam diskussion är också något som återkommer i det tredje läromedlet *Schoolido* där sokratiska samtal är ett återkommande inslag. De sokratiska samtalen möjliggör för eleverna att utbyta erfarenheter och diskutera olika texter och således i likhet med Vygotsky (1986, 174-190) utvecklas i *zonen för närmast utveckling*.

Arbetet med novell avslutas sedermera genom den fjärde fasen, självständig textkonstruktion där användarna får skriva en egen novell (Kuyumcu 2013, 625f och Hedeboe och Polias 2008, 19). *Ett halvt ark pappers* centrala position i *Gleerups* speglar också det genrepedagogiska arbetssättet där texten bryts ner, diskuteras utifrån form och avslutningsvis används som modelltext för självständig textkonstruktion. Den självständiga textkonstruktionen återfinns i *Digilär* genom olika uppgifter kopplade till genren novell. *Schoolido* lyfter inte fram någon självständig textkonstruktion men responsmall för novellarbete erbjuds och således kan den självständiga textkonstruktionen urskiljas mellan raderna.

Sammanfattningsvis går det att se att alla tre läromedel till viss del innehåller inslag av ett genrepedagogiskt arbetssätt och cirkelmodellen. Det bör dock nämnas att flera av faserna inte är exklusiva för det genrepedagogiska arbetssättet. På det övergripande planet är dock närvaron av fas ett och två viktiga som föregångsfaser till egen textproduktion som arbetet i enlighet med det cirkelmodellen mynnar ut i. Med tanke på fasernas möjliga identifiering möjliggörs ett genrepedagogiskt arbetssätt för den användare som önskar det.

Gleerups är det läromedlet som använder det *fokuserade arbetssättet* och arbetet med genren novell följer en tydlig struktur där cirkelmodellen kan urskiljas i varje steg. *Digilär* och *Schoolido* har ett *brett arbetssätt* respektive *blandat arbetssätt* där större krav på användaren ställs för att tillämpa ett genrepedagogiskt arbetssätt när *Gleerups* snarare påbjuder arbetssättet. Detta till följd av att genren novell inte bearbetas likt i det *fokuserade arbetssättet* som en helhet. För en lärare ställs således högre krav på denne om hen vill applicera ett genrepedagogiskt arbete i kombination med användningen av läromedlen *Digilär* och *Schoolido*.

6 Sammanfattande slutsatser

I det här avsnittet kommer vi att lyfta fram de sammanfattande slutsatserna av den här studien. Varje frågeställning kommer att presenteras var och en för sig och avslutas med en sammanfattning.

6.1 Hur behandlar de digitala läromedlen begreppen genre och texttyp?

Resultatet av den första frågeställningen visar att läromedlen använder genrebegreppet på ett liknande sätt. Genre finns i alla läromedel i överordnade och underordnade former. Användningen av begreppen texttyp och genre stämmer väl överens med uppfattningen som återfinns i den tidigare forskningen och den teoretiska utgångspunkten för den här studien. Läromedlen använder begreppet genre på ett liknande sätt, både till varandra och den tidigare forskningen, men kan variera i uttrycksformer. Exempelvis förekommer olika begrepp för att kategorisera in genrer i överordnade och underordnade former men det görs utifrån samma premisser. Inom läromedlen finns dock variationer av hur begreppen texttyp och genre ska tolkas. Användaren möter således olika definitioner och användning av begreppen i ett och samma läromedel. Det går att se likheterna i användningen av begreppet genre då *Gleerups* och *Digilär* använder sig av den traditionella uppdelningen av skönlitteratur med romaner, noveller, lyrik och dramatik. *Schoolido* använder genre på ett liknande sätt men gör ingen övergripande uppdelning likt *Gleerups* och *Digilär*. Den uppdelning som Hellspong och Ledin (1997, 24) gör i fyra framställningsformer, *berättande*, *beskrivande*, *argumenterande* och *utredande texttyper*, återkommer som exempel på olika texttyper i *Gleerups* och *Schoolido*. *Digilär* å sin sida använder det på ett liknande sätt men utifrån andra begrepp. Generellt används begreppen texttyp och genre på ett liknande sätt men vissa variationer återfinns inom och mellan läromedlen.

6.2 Vilka skönlitterära genrer finns representerade i de digitala läromedlen?

Resultatet av den andra frågeställningar, har visat på en stor variation mellan läromedlen. Vilka skönlitterära genrer som finns representerade är analyserat utifrån läromedlens egna användning av begreppet genre för att uppfylla användarperspektivet. Totalt i de tre läromedlen lyfts 62 olika skönlitterära genrer fram utifrån de kriterier som återfinns i den här studiens metod. *Digilär* och *Gleerups* är de läromedlen som har flest antal genrer representerade med 50 respektive 42 stycken. *Schoolido* har 16 genrer representerade som uppfyller kriterierna för den här studien. Dock återfinns ytterligare genrer genom titel som inte uppfyller studiens kriterier. Textutdrag och textexempel erbjuds i *Digilär* till 39 av 50 genrer, i *Gleerups* till 24 av 42 genrer och i *Schoolido* till 8 av 16 genrer. Av de totalt 62 genrerna återfinns 13 genrer i alla tre läromedel (se Tabell 1). Vidare återfinns 21 olika genrer i två av tre läromedel (se Tabell 2) och till sist återfinns 28 olika genrer i

endast ett av tre läromedel (se Tabell 3). I läromedlens genrerepresentation återfinns exempelvis de fyra genrerna, roman, novell, lyrik och dramatik. I *Gleerups* och *Digilär* används dessa fyra genrer som överordnade skönlitterära genrer vilket de inte gör i *Schoolido* men genrerna återfinns där också. Vidare återfinns genrerna historisk roman, dikter, musiktexter, visor, teaterpjäser, sagor, folksagor, konstsaor och fabler i alla tre läromedel. Vissa av genrerna ses ur ett överordnat perspektiv gentemot andra representerade genrer. De skönlitterära genrer som uttryckligen återfinns i kursplanen (Skolverket 2017, 257) återfinns i alla tre läromedel förutom genren myter. Den skönlitterära genren myter återfinns inte i *Schoolido* vilket kan anses anmärkningsvärt. Begreppet myter finns som relaterat begrepp men aktualiseras inte mer än så inom ramen för svenskämnet. 21 skönlitterära genrer finns representerade i två av tre läromedel. *Schoolido* representeras i ett av dessa fall med genren vandringssägen men i övrigt är det *Digilär* och *Gleerups* som innehåller övriga genrer. 12 av 21 genrer som återfinns i två av tre läromedel är variationer av genren roman. I övrigt återfinns ballad, dramatik – komedi, dramatik – tragedi, film, serier, mangaserier, myter och äldre berättelser på vers.

6.3 Hur arbetar de digitala läromedlen med den skönlitterära genren novell?

Den tredje frågeställningens resultat är det som leder fram till de olika arbetssätten som konstruerats i den här studien. Resultatet bygger också vidare på de tidigare frågeställningarnas resultat. Form och innehåll är ett fokus som återkommer i alla tre läromedel och kan jämföras med kursplanens formuleringar att eleverna ska möta olika skönlitterära genrer som skiljer sig stilistiskt och innehållsligt åt (Skolverket 2017, 257). Hur de arbetar med genren novell skiljer sig dock åt vad gäller strukturen på och stöttning av arbetet. Utifrån det resultatet har de tre arbetssätten *fokuserat*, *brett* och *blandat arbetssätt* konstruerats.

Gleerups representerar det *fokuserade arbetssättet* där arbetet styrs utifrån en tydlig struktur som användaren uppmanas att följa. Arbetet inleds med flera textavsnitt med tillhörande diskussionsfrågor som besvaras muntligt i en eventuell klass eller mindre grupp. Sedermera avslutas arbetet med ett uppgiftsavsnitt till det berörda området och de lästa textavsnitten. Novellen *Ett halvt ark papper* av August Strindberg har en central roll som modelltext genom hela arbetet med genren novell. I *Gleerups* går det tydligt att urskilja genrepdagogen som arbetssätt.

Digilär representerar det *breda arbetssättet* som lämnar ett stort utrymme för användaren själv i hur arbetet med genren novell ska struktureras upp. Arbetet utgår från förmågorna läsa och skriva alternativt utifrån olika teman, exempelvis om skönlitteratur. Flera arbetssätt är tillämpningsbara utifrån tillgången till ett stort material som går att koppla till genren novell. Stötningen i *Digilär* återfinns dels kontinuerligt i anslutning till de olika avsnitten samt i hela uppgiftsavsnitt som går att komma till under hela arbetet med de olika avsnitten. Novellen *Pälsen* av Hjalmar Söderberg återfinns på flera ställen och det erbjuds flera uppgifter till texten.

Schoolido representerar det *blandade arbets sättet*. Det här arbets sättet utgår från förmågorna läsa och skriva där vissa inslag fokuserar på genren novell. Någon tydlig struktur som användaren uppmanas att följa i arbetet med genren novell återfinns inte utan måste skapas av användaren själv. Kortare inslag av fokuserat arbete med genren novell återfinns dock. *Att döda ett barn* är en novell av Stig Dagerman som återfinns på flera ställen i läromedlet och har flera uppgifter knutna till sig. Till arbetet med genren novell återfinns innehållsnära stöttning i form av modelltexter och olika typer av uppgifter i direkt anslutning till textavsnitten.

Läromedlen arbetar med form och innehåll på ett liknande sätt. Den innehållsnära stöttningen i form av uppgifter som erbjuds i läromedlen har både likheter och skillnader. Utformningen av uppgifterna och dess syften är liknande i alla tre läromedlen. Placeringen och tillgängligheten styrs till hög grad av den rådande strukturen i det läromedlet. Det medför bland annat att stöttningen sker i olika faser av arbetet. Det går exempelvis att lyfta fram *Digilär* som har en kontinuerlig innehållsnära stöttning genom hela arbetet. *Schoolido* har en snarlik struktur där stöttningen erbjuds självständigt men i anslutning till avsnittet. *Gleerups* å sin sida har en tydligare struktur utifrån det *fokuserade arbets sättet* där den innehållsnära stöttningen till stora delar återfinns i slutet av avsnittet. Kortare diskussionsfrågor återfinns i strukturen och har då ett tydligt syfte inför vidare arbete. I arbetet med genren novell går det att uttyda i alla tre läromedel olika delar i arbetet. Exempelvis innehåller alla tre läromedel arbete med att bygga upp kunskap i någon form och arbete med att skriva en egen novell. Hur de olika delarna kopplas ihop varierar dock utifrån de olika arbets sätten.

Multimodala inslag återfinns i alla tre läromedel i olika hög grad. På ett övergripande plan återfinns de multimodala inslagen: text, bilder, filmer, länkar, markeringar i texten och modeller för tillämpning. *Gleerups* är det läromedel som använder sig av filmer i högst utsträckning. Filmerna i *Gleerups* har också i jämförelse med de andra läromedlen den tydligaste kopplingen till innehållet i texten och genren novell som helhet. Alla tre läromedel använder sig av bilder som stöttning till den löpande texten i olika avsnitt om genren novell. Bilder bör enligt tidigare forskning ha en närhet till den löpande texten och föra resonemang framåt och inte lämnas hängande. *Schoolido* är det läromedel som lyckas bäst med detta. Dock finns det i alla tre läromedel bilder som inte för resonemangen framåt och inte förklaras djupare. I den löpande texten har alla tre läromedel inslag av olika markeringar. Markeringar i texten kan också utgöra länkar till andra arbetsområden eller webbsidor. *Digilär* är det läromedel som använder den funktionen mest frekvent. De erbjuder i den löpande texten både begreppsförklaringar och större fördjupningsområden i olika typer av popup-fönster. Även *Gleerups* och *Schoolido* använder sig av markeringar i texten men inte i samma höga grad som *Digilär*. Sammanfattningsvis använder läromedlen multimodala inslag i hög grad men kvaliteten på olika multimodala inslag varierar mellan läromedlen.

6.4 Sammanfattning

Den här studien har syftat till att ge lärare en översiktlig bild av genrearbetet i tre digitala läromedel, *Gleerups*, *Digilär* och *Schoolido*. Vidare har studien syftat till att stödja lärarna i deras process att göra aktiva val när det kommer till läromedel. För att uppfylla syftet har studien antagit ett användarperspektiv och utgått från tre frågeställningar som kompletterar varandra. Varje läromedel har behandlats utifrån den struktur och det innehåll som läromedlet förmedlar. Studien har också efter att varje läromedel analyserats antagit ett komparativt förhållningssätt till resultaten för att förmedla den översiktliga bilden. Resultatet visar att de tre läromedel som ingått i den här studien är strukturerade på olika sätt och skiljer sig åt i dess omfattning. Det har lett till konstruktionen av det *fokuserade arbetssättet*, *breda arbetssättet* och *blandade arbetssättet*.

7 Diskussion

I det här avsnittet kommer studiens resultat och didaktiska implikationer att diskuteras. Avslutningsvis lyfts det fram förslag på vidare forskning inom området.

I studiens inledning betonar vi digitaliseringens framfart och lärobokens centrala position i skolan. Läroboken fungerar som en strukturmall gällande upplägg och innehåll. De digitala läromedlens ökade användning, skönlitteraturens stora utrymme i läroplanen och skolans uppdrag att utveckla språklig förmåga har lett fram till syftet med den här studien. Syftet har varit att undersöka läromedlens användning av begreppen genre och texttyp, skönlitterära genrerepresentation och arbetssätt med genren novell. Således syftar studien till att stödja lärare i deras val av läromedel och planering av undervisning vid användningen av dessa.

7.1 Genrens plats i digitala läromedel

Studiens resultat när det kommer till arbete med genre visar på att valet av läromedel och användningen av dessa är av stor betydelse för lärares undervisning. I den första frågeställningen blir också forskningssituationen kring begreppen genre och texttyp tydlig. På ett generellt plan använder de tre läromedlen begreppen på ett likartat sätt. Vid en närmare analys har det dock visat sig att inom läromedlen finns flera olika definitioner av samma begrepp. Ur ett användarperspektiv blir detta problematiskt då användarna får möta flera olika förklaringar. Således går den tidigare forskningen att spåra hela vägen in i de analyserade läromedlen vilket blir problematiskt för undervisningen. Problematiken faller i skolsituationen på den undervisande läraren att lösa för att eleverna ska få en gemensam förståelse för begreppen. Inte minst då begreppen återkommer i kursplanen för ämnet svenska. I det längre perspektivet kan den här problematiken också synas mellan elever i nya skolformer exempelvis i hoppet mellan 7-9 och gymnasium. Elever kan då ha haft olika lärare och olika läromedel som tillämpar begreppen på olika sätt vilket skapar en osäker grund att utgå ifrån. Här krävs stora insatser för att förmedla en mer enhetlig bild överallt.

De tre läromedlens genrerepresentation visar på stora skillnader. Som framkommit av resultatet har *Digilär* och *Gleerups* en klart högre genrerepresentation än *Schoolido*. Alla tre läromedlen använder genrer i under- och överordnade former. *Digilär* och *Gleerups* är de läromedlen som använder dessa former tydligast. Men det är också där behovet är som störst med tanke på den stora genrerepresentationen. Det leder oss in på diskussionen huruvida det är nödvändigt och gynnsamt med en så stor representation med många olika genrer. Ur ett lärarperspektiv kan man se den stora representationen av olika skönlitterära genrer som gynnsam utifrån att eleverna får en stor helhetsbild med hjälp av över- och underordnade genrer. Samtidigt kan läraren anpassa undervisningen utifrån olika genrer som passar elevgruppen eller enskilda elever. Anpassning kan bli lidande i användningen av *Schoolido* där ett mindre urval begränsar läraren i valet av stoff till undervisningen. Å andra sidan kan *Schoolidos* mer komprimerade material vara gynnsamt då elever får ett tydligare material att jobba med då för många genrer kan

förmedla en mer komplicerad bild av helheten. Kursplanen förmedlar inte heller någon tydlig standard för vilka skönlitterära genrer som ska ingå i svenskundervisningen i årskurs 7-9 (Skolverket 2017, 255ff). Dock kan det här uppmärksammas att genren myter som uttryckligen nämns i kursplanen inte finns representerad i *Schoolido* inom ramen för svenskämnet.

Utöver den övergripande genrerepresentationen visar resultatet på skillnader mellan läromedlen när det kommer till kompletterande textexempel eller textutdrag till genrerna. Utifrån den aspekten sticker *Digilär* ut med textexempel eller textutdrag till 8 av 10 texter. *Gleerups* och *Schoolido* erbjuder detta i 6 respektive 5 fall av 10. *Digilär* är också det läromedel som till varje text erbjuder stöttning i form av innehållsnära frågor eller större uppgifter. *Gleerups* erbjuder stöttning när texterna aktualiseras i olika områden och till vissa texter i textsamlingen. *Schoolido* har en omvänd presentation där texter presenteras till uppgifter. Ur ett lärarperspektiv går det här att fundera över möjligheten till anpassning av läromedlet utifrån den enskilda läraren. *Digilär* och *Gleerups* med separata textsamlingar möjliggör för läraren att välja ut texter till sin undervisning att arbeta mer självständigt med. Det är något som inte *Schoolido* erbjuder mer än genom sökfunktionen där texter kan hittas genom olika övningar. Samtidigt har *Digilär* den innehållsnära stöttningen till texterna som erbjuds. Ur ett lärarperspektiv kan det stödja undervisningen. *Gleerups* erbjuder endast det i vissa fall. Beroende på vad lärare och elevgrupp föredrar är således valet av läromedel viktigt för möjligheterna till olika sätt att arbeta på.

Arbete med novell

De tre läromedlen arbetar med genre på ett i grunden liknande sätt men det finns också stora skillnader. Utifrån detta har vi i den studien konstruerat tre olika arbetssätt som återfinns i läromedlen: *fokuserat arbetssätt* i *Gleerups*, *brett arbetssätt* i *Digilär* och *blandat arbetssätt* i *Schoolido*. Gemensamt för de tre arbetssätten är att alla arbetar med att bygga upp kunskap kring genren och har som mål att användarna ska kunna läsa, analysera och skriva noveller. Det som skiljer sig åt och som har resulterat i de tre arbetssätten är strukturen och stöttningen av arbetet. För undervisande lärare kan de tre arbetssätten vara av största vikt med tanke på dess skillnader då läromedlet har en central roll i undervisningen. Om man väljer fel läromedel i förhållande till undervisningsstil och situation riskerar undervisningen att kompliceras. Olika lärares undervisningsstilar och elevgrupper ställer olika krav och bearbetar läromedel på olika sätt vilket bör spela in i valet av läromedel.

Strukturerna i de olika läromedlen i arbetet med novell ställer olika höga krav på lärarens roll i arbetet. *Gleerups* är det läromedel där läraren kan överlåta stora delar till läromedlet i sig och eleverna kan arbeta mer självständigt utifrån detta. Det grundar sig i att *Gleerups* struktur har tydliga steg för eleverna att följa i arbetet. I *Digilär* och *Schoolido* ställs högre krav på läraren som vägledare i arbetet med genren novell utifrån läromedlen. Samtidigt ger det också större valmöjligheter i arbetet med genren novell då inga tydliga steg eller områden som berör novellen som helhet återfinns. *Digilär* är det läromedel som har störst omfång vad gäller materialet till arbetet med genren novell, ett material som inget av de andra läromedlen kan mäta sig med.

I skolvärlden är genrepedagogiken på frammarsch som vi redogjort för tidigare i den här studien. Det blir allt vanligare att genrepedagogiken genomsyrar större delar av undervisningen och allt fler tryckta läroböcker struktureras utifrån genrepedagogiken och den tillhörande cirkelmodellen. I de studerade läromedlen finns olika möjligheter till att applicera genrepedagogiska metoder som exempelvis cirkelmodellen. *Gleerups* är det läromedel som tydligast möjliggör detta med sin tydliga struktur och givna steg i arbetet med genren novell. Till viss del kan delar av genrepedagogiska metoder och cirkelmodellens olika faser också urskiljas i *Digilär* och *Schoolido* men dessa delar är inte på en nivå som är unik för genrepedagogiken. Med tanke på genrepedagogikens framfart kan det vara av vikt att få en bild av genrepedagogiska möjligheter i läromedlen utifrån den här studien. En stor problematik med cirkelmodellens fas, gemensam textkonstruktion, återfinns dock i alla tre läromedel då detta inte erbjuds inom ramarna för läromedlet. Istället måste läraren i det fallet ta en aktivare roll och bistå med detta utanför läromedlets ramar. Det är en bild som stämmer väl överens med den tidigare forskningen.

De tre läromedlen har alla sina fördelar och nackdelar. Föredrar man som lärare ett stort material att arbeta utifrån eller en given struktur som underlättar planeringsarbetet för läraren? Vill man arbeta utifrån genrer, teman eller förmågor? Detta är frågor som är viktiga i valet av läromedel.

Gleerups erbjuder som tidigare nämnt en tydlig struktur i arbetet som lärare kan luta sig mot. Samtidigt tenderar den tydliga strukturen att begränsa lärare från specifika didaktiska val utifrån undervisningssituationen och elevgruppen. Materialet tillgodoser dock behovet utifrån den givna strukturen och den stöttning som återfinns är relevant. Ytterligare en stor fördel är möjligheten att arbeta på ett genrepedagogiskt arbetssätt på ett enkelt sätt för den lärare som önskar det.

Digilär är det läromedel som kan anpassas av den undervisande läraren allra mest. Materialet är så pass stort att olika fokus kan anläggas i arbetet med genren novell. Samtidigt finns möjligheten att strukturera arbetet utifrån genrer, teman eller förmågor. Viss kritik kan dock framföras gentemot *Digilärs* stora material, är allt relevant? Exempelvis erbjuds flera olika analysmodeller som användaren av *Digilär* ska tillämpa. På sikt ser vi att det kan skapa problem när eleverna inte upplever någon tydlighet mellan modellerna och dess tillämpningstillfällen. I det perspektivet är *Schoolidos* tre analysperspektiv tydligare och mer konkreta. Ur både ett lärarperspektiv och elevperspektiv kan materialet skapa stora utmaningar med arbetet i en redan fullspäckad kursplan. Det finns möjlighet att anpassa materialet utifrån en lättläst nivå som många gånger är fullt tillräcklig för de flesta elever. *Digilär* förutsätter att läraren och i förlängningen också elever är väl insatta i läromedlet för att kunna utnyttja läromedlets fulla potential.

Schoolido har i förhållande till *Digilär* och *Gleerups* det smalaste materialet och genrearbetet är strukturerat utifrån förmågorna läsa och skriva. I *Schoolido* kan läraren anpassa undervisningen utifrån dessa förmågor och således strukturera arbetet med genren novell. Samtidigt erbjuder *Schoolido* minst stöttning i form av innehållsnära

stöttning, exempelvis uppgifter. Den övergripande stöttningsen är dock tillgodogörande och tydlig i förhållande materialet. Läromedlet är lätt att använda och användarna, i det här fallet elever, kan lätt följa med i arbetet. Under studiens gång har det dock blivit tydligt att *Schoolidos* planeringsgalleri har stora möjligheter för att strukturera arbetet. Det har dock inte tagits med i den här studien med tanke på att liknande delar i *Gleerups* och *Digilär* inte heller har analyserats.

Det bör dock påpekas att redogörelsen för läromedlens arbetssätt är begränsad då studien endast utgått från arbetet med genren novell. Den sammanfattande bilden med grund i genrerepresentationen kan dock ge oss en bild av hur läromedlen ställer sig till begreppet genre och dess arbete. Vidare är det av vikt i arbetet med digitala läromedel att belysa dess multimodala miljö och hur den tas till vara på.

7.2 Multimodalitet i digitala läromedel

I den tidigare forskningen lyfter vi i den här studien fram Danielssons och Selanders (2014, 26f) tankar kring utvecklingen av de digitala läromedlen. De menar att de digitala läromedlen har utvecklats från den tryckta läroboken. De första digitala läromedlen bestod till stora delar av samma text men i digital form. Med tiden har de digitala läromedlen utvecklats och de utvecklas fortfarande för att utnyttja alla de möjligheter som den multimodala miljön erbjuder. Det är en bild som förstärks av den här studien. Studiens resultat tyder på att den multimodala miljön utnyttjas i hög grad av de tre läromedlen men varierar i form och relevans.

En stor fördel med de studerade läromedlen är deras användande av övergripande stöttning. Den används för att underlätta för användaren på flera olika sätt. Alla tre läromedel erbjuder såväl lässtöd som talsyntes. Således utnyttjas den multimodala miljön och erbjuder användaren stöttning efter eget val och behov. Den övergripande stöttningsen är i högsta grad välutvecklad och relevant i alla tre läromedel. Vidare finns i den övergripande stöttningsen markeringar i texten som dock varierar mellan läromedlen i form och funktion. *Gleerups* och *Digilär* erbjuder exempelvis begreppsförklaringar genom popup-fönster. *Schoolido* erbjuder istället vidarekopplingar till andra områden, såväl inom svenskämnet som inom andra ämnen i läromedlet.

Vi har i den tidigare forskningen diskuterat problematiken med multimodala texter och användarens uppfattning om en texts början och slut. Situationen i sig i läromedlen uppfattas inte som problematisk med grund i resultaten för den här studien. Ur ett lärarperspektiv kan dock flera problem identifieras beroende på elevgrupp. Läromedlen ställer höga krav på såväl lärare som elever att vara insatta i läromedlens digitala form för att kunna navigera inom läromedlet och se början och slut på texterna. I flera fall, exempelvis *Schoolidos* markeringar i texten för begreppsförklaringar, skapas en text som leder användaren vidare in på andra arbetsområden i svenskan och inom andra ämnen. Liknande situation kan uppstå i både *Digilär* och *Gleerups* men har en mer fördjupande karaktär. Samtidigt faller den här situationen tillbaka på de olika arbetssätten som läromedlen använder. Exempelvis kan användaren av *Digilär* hoppa mellan arbete med

genren novell inom förmågan skriva och inom temat om skönlitteratur. Alla elever är antagligen inte bekväma eller kompetenta nog för att själv strukturera arbetet när de växlar mellan olika områden och fönster. *Gleerups fokuserade arbetssätt* kan i det här fallet ses som en fördel då arbetet med novell arbetas färdigt i någon mån under samma rubrik till skillnad från *Schoolido* och *Digilär*. Mängden material i läromedlen bör dock lyftas fram i det här fallet. *Digilärs* stora material kan eventuellt ge ytterligare dimensioner i arbetet för lärare och elever vilket kan vara både positivt och negativt. Det blir mycket att hantera och därmed problematisk i vissa situationer. Det undviks i *Schoolido* med ett något smalare material men det kan å sin sida inte fördjupas på samma sätt.

Diskussionen om var texten börjar och slutar bör dock inte endast ses med negativitet. De multimodala texterna som innefattar flera olika texter genom länkar och vidarekoppling är också en av fördelarna med det digitala läromedlet. Alla tre läromedel erbjuder på detta sätt fördjupningar och ytterligare förklaringar av materialet vilket är fördelaktigt. Till skillnad mot en tryckt lärobok finns här förklaringen eller fördjupningen endast ett klick bort istället för att eleverna ska bläddra i register och mängder av olika sidor. Precis som i många andra fall blir det en fråga om hur mycket som är lagom av den varan. Utifrån resultatet kan vi konstatera att *Digilär* är det läromedel som erbjuder längst texter genom multimodala inslag. Delvis kan det förklaras av det stora materialet men som tidigare nämnt är arbetssätten också närvarande vilket gör att *Gleerups* förmedlar en renare text i användarens ögon. *Schoolidos* smala material gör att de multimodala inslagen är av stor vikt för att materialet inte ska bli för smalt.

I fallet med genren myter och representationen av denna i de tre läromedlen utelämnas *Schoolido* som inte presenterar genren inom svenskämnet. Den multimodala miljön gör det dock möjligt för användare av *Schoolido* att kopplas vidare till religionsämnet och dess område om myter. Den här studien har endast utgått från svenskämnets material men situationen är värd att lyfta då flera frågor väcks. Ska svenskämnet även inkludera material från andra ämnen? Då vi i den här studien inte haft tillgång till fler ämnen än svenska i *Gleerups* och *Digilär* misstänker vi att vissa delar kan återfinnas i fler ämnen i de läromedlen. Vi ser det dock som gynnsamt att ha alla områden för svenskan inom svenskämnet men då eventuellt också i andra ämnen. Det skapar en överblick för svenskämnet som är positiv i en multimodal miljö där början och slut är svåra att identifiera i vissa fall.

Andra multimodala inslag som exempelvis bilder och filmer är vanligt förekommande. Bilder är till skillnad från filmer inte något nytt inslag i läromedel eller läroböcker. Utifrån hur bilderna kompletterar och bidrar till arbetsområden märks det att bilder inte är något nytt förekommande i dessa sammanhang. De är väl avvägda, i de flesta fall, och har i enlighet med den tidigare forskningen en närhet till texten. Mellan läromedlen går det dock att se stora skillnader i arbetet med filmer. *Gleerups* är det läromedel som är längst fram i utvecklingen och inkluderingen av filmer för att komplettera andra multimodala inslag och den löpande texten. *Digilär* och *Schoolido* har mer hängande filmer utifrån olika aspekter. *Digilär* erbjuder filmer i många fall men har

inte på samma sätt som *Gleerups* en närhet till texten alternativt att de är innehållsfattiga och inte för resonemanget framåt. Värt att nämna är att i de flesta fall finns det inget ljud utan endast fungerar som bildligt stöd. *Schoolidos* filmer presenteras på ett än mer övergripande plan kopplat till de fyra förmågorna som hela svenskundervisningen bearbetas utifrån. Således blir de övergripande och inte särskilt givande i exempelvis arbetet med novell som den här studien fokuserat på. Vissa paralleller i användningen av framförallt filmer men ibland även bilder och andra multimodala inslag menar vi kan dras till situationen som Haermans (2017, 26f) lyfter fram med IKT i skolan. Framställningen av de multimodala inslagen upplevs främst syfta till att finnas på plats snarare än att stötta användaren i det vidare arbetet.

Sammanfattningsvis kan man av resultatet uttyda den enorma potential som multimodaliteten och de digitala läromedlen erbjuder. Utvecklingsarbetet fortgår och läromedlen som varit i fokus i den här studien är i många fall på god väg. Värt att nämna är också att de digitala läromedlen är i ständig utveckling och kan ändras från dag till dag.

7.3 Vidare forskning

Resultatet i den här studien tyder på stora skillnader i arbetssätt mellan läromedlen. Det är något som endast är baserat på arbetet med genren novell. Utifrån det skulle vidare forskning på området huruvida arbetssätten går igen i andra genrer. Flera av läromedlen erbjuder också lärarhandledningar och möjligheten till att planera innehåll och undervisning. Med hänsyn till den här studiens omfattning har inte dessa delar kunnat analyserats noggrant och därför bortsetts ifrån. Detta skulle dock vara intressant att forska vidare kring huruvida de digitala läromedlen kan arbetas med och anpassas utifrån olika områden, teman, planeringar, lärare, användare och situationer. Bilden av de olika läromedlens arbetssätt skulle med grund i detta kunna förstärkas eller förändras till viss del.

Avslutningsvis är digitala läromedel som forskningsområde relativt utforskat. Vi inser utifrån den här studien att exempelvis övergripande stöttning, innehållsnära stöttning och olika anpassningar skulle kunna vara föremål för mer separata studier kring dess utformning och syften. På samma sätt är multimodaliteten också intressant att studera vidare kring dess form och möjligheter för att de digitala läromedlen ska kunna utformas på bästa sätt.

Litteraturlista

- Ammert, Niklas (red.) (2011). *Att spegla världen: läromedelsstudier i teori och praktik*. 1. uppl. Lund: Studentlitteratur
- Bergsten, Staffan och Elleström, Lars (2004). *Litteraturhistoriens grundbegrepp*. 2., [rev.] uppl. Lund: Studentlitteratur
- Danielsson, Kristina och Selander, Staffan (2014). *Se texten!: multimodala texter i ämnesdidaktiskt arbete*. 1. uppl. Malmö: Gleerup
- Dysthe, Olga, Hertzberg, Frøydis och Hoel, Torlaug Løkensgard (2011). *Skriva för att lära: skrivande i högre utbildning*. 2., [rev.] uppl. Lund: Studentlitteratur
- Haelermans, Carla (2017). Digital tools in education [Elektronisk resurs]: on usage, effects, and the role of the teacher. Stockholm: SNS Förlag. Tillgänglig på Internet: <https://www.sns.se/wp-content/uploads/2017/10/digital-tools-in-education.pdf> (Hämtad 2018-05-21)
- Halliday, M. A. K. (1978). *Language as social semiotic: the social interpretation of language and meaning*. London: Edward Arnold
- Hedeboe, Bodil och Polias, John (2008). *Genrebyrån: en språkpedagogisk funktionell grammatik i kontext*. Uppsala: Hallgren & Fallgren
- Holmberg, Per (2010). Text, språk och lärande Introduktion till genrepedagogik. I Olofsson, Mikael (red.) *Symposium 2009: genrer och funktionellt språk i teori och praktik*. Stockholm: Stockholms universitets förlag
- Hort, S., Knutsson, O. och Blåsjö, M. (2016). Genre pedagogy for digital learning environments – Design patterns for dialogues about texts. I A-M. Nortvig, B. H. Sørensen, M. Misfeldt, R. Ørngreen, B. B. Allsopp, B. Henningsen, & H. Hautopp (red.). *Proceedings of the 5th International Conference on Designs for Learning*. (Open Access udg.) Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.
- Hällsten, Stina (2017). Stötning av skrivande i ett digitalt diskussionsforum [Elektronisk resurs] Kan den digitala lärplattformens kursdesign utvecklas genrepedagogiskt?. *Högre Utbildning*. 7:1, 13-28. Tillgänglig på Internet: <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:sh:diva-33093> (Hämtad 2018-05-21).
- Johansson, Britt och Sandell Ring, Anniqa (2012). *Låt språket bära: genrepedagogik i praktiken*. 3. uppl. Stockholm: Hallgren & Fallgren
- Kuyumcu, Eija (2013). Genrepedagogik som verktyg i språk- och kunskapsutvecklande undervisning och lärande. I Hyltenstam, Kenneth & Lindberg, Inger (red.). *Svenska som andraspråk: i forskning, undervisning och samhälle*. 2. uppl. Lund: Studentlitteratur, 605-633.
- Lagerholm, Per (2005). *Språkvetenskapliga uppsatser*. Lund: Studentlitteratur
- Ledin, Per (1996). *Genrebegreppet: en forskningsöversikt*. Lund: Univ. Institutionen för nordiska språk
- Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2011: reviderad 2017*. (2017). [Stockholm]: Skolverket. Tillgänglig på Internet: <http://www.skolverket.se/publikationer?id=3813> (Hämtad 2018-05-11).
- Martin, J. R. och Rose, David (2008). *Genre relations: mapping culture*. London: Equinox
- Martin, J. R. och Rothery, J. (1986). What a functional approach to the writing task can show teachers about "good writing". I Couture, B. (Red.), *Functional Approaches to Writing: Research Perspectives*. London: Frances printer
- Nyström, Catharina (2001). *Hur hänger det ihop?: en bok om textbindning*. Uppsala: Hallgren & Fallgren
- Palmér, Anne och Östlund-Stjärnegårdh, Eva (2005). *Bedömning av elevtext: en modell för analys : [svenskämnet i år 8, 9 och gymnasiet]*. 1. uppl. Stockholm: Natur och kultur
- Rose, David och Martin, J. R. (2012). *Learning to write, reading to learn: genre, knowledge and pedagogy in the Sydney school*. Sheffield: Equinox

Stukát, Staffan (2011). *Att skriva examensarbete inom utbildningsvetenskap*. 2. uppl. Lund:
Studentlitteratur

Vygotsky, Lev Semenovič (1986). *Thought and language*. [Rev. ed.] Cambridge, Mass.: MIT Press