

Spil som redskab til mundtlighed

I den daglige andetsprogsundervisning for voksne oplever jeg ofte, at det er en udfordring at få mine kursister til at tale på deres L2. Der er ingen tvivl om, at det er langt det nemmeste at tale sammen på sit modersmål, især i større gruppesammenhænge, hvor flere taler samme L1. Sproget er en del af ens identitet, og derfor kan kommunikation på L2 måske forekomme unaturlig, grænseoverskridende og fremmedgjort. Men øvelse gør som bekendt mester, så hvordan igangsætter læreren i den daglige undervisning kommunikative aktiviteter på L2, som de lærende kan overføre til daglig brug, og som dermed kan være med til at bryde det unaturlige, grænseoverskridende og fremmedgjorte? Svaret kan være "spil i undervisningen".

Overordnet definerer man spil og læring inden for to centrale begreber: *gamebased learning* og *gamification* (Teglskov 2015). *Gamebased learning* handler om en læring, hvor den lærende fx producerer egne spil eller producerer sprog i spil. *Gamification* handler om, at underviseren indtænker små daglige spilelementer i undervisningen, men at undervisningen ikke i sig selv drejer sig om spil. Læreren inddrager så at sige spilelementer for at tilføje undervisningen elementer, som andre læremidler ikke kan, fx ved konkurrence, udforskning og arbejde i roller (Erkmann & Lomholt 2018).

I min daglige undervisning er anvendelsen af spil karakteriseret ved begrebet *gamification*, idet spillene bliver brugt som mål for kursisternes kommunikation på L2. Mundtligheden fremmes, ved at spillene bliver brugt som objekt for forhandling af betydning. Ligeledes er spillene et supplement til den daglige undervisning, hvor



EVA STRØMBERG KIEHN

Underviser (seminariet og DAV-uddannelse)

DSA- og OBU-underviser, VUC Storstrøm

evs@vucstor.dk

målet altid er at få kursisterne til at interagere og kommunikere på L2 indbyrdes.

VASADU

På VUC Storstrøm har vi udviklet et kommunikativt spil for dansk-lærende. Spillet hedder VASADU og blev udviklet i et samarbejde med VEU (Voksen Efteruddannelsesstøtte) og lærere i dansk som andetsprog på VUC Storstrøm. Spillet henvender sig til kursister i Dansk som andetsprog (DSA), Dansk basis og G-niveau på AVU, men vil ligeledes kunne anvendes på DU2 og DU3. Målet er, at deltagerne “udvikler nogle af de aspekter ved det danske sprog, som tosprogede med fordel kan træne på en anderledes, uformel og sjov måde” (Lærervejledning VASADU), hvor mundtligheden er i fokus, både i organiseringen og styringen af spillet, men også i samarbejdet i spillene, som fremmer mundtligheden hos deltagerne.

Det er lærerens rolle at inddele kursisterne i spillergrupper a 6-10 personer, alt efter hvor mange der er på holdet. Det er en fordel, at alle grupper har et lige antal deltagere, fordi deltagerne i hver gruppe skal sætte sig sammen to og to. Det vil sige, at en gruppe på seks personer sidder sammen to og to, og dermed er der tre hold i gruppen. Hver gruppe får udleveret et spil og skal herefter gå i gang med at læse reglerne. Når deltagerne har forstået reglerne, er det op til dem at tage ejerskab af spiloplevelsen, idet spillet fungerer som en elevstyret aktivitet, hvor lærerens rolle er at observere kursisterne og lytte aktivt til deres samtaler. Læreren har mulighed for at opfange de situationer, hvor kursisterne støder på sproglige udfordringer eller viser en stor sproglig kunnen, hvilket kan bruges senere i opsamlingen, men hensigten er, at spillergruppen selv skal blive enig om at definere regler m.m.

Spillet består af 1 spilleplade, kort inden for 5 basiskategorier, 12 valgkort, 1 førstevælgerkort, 5 x 5 brikker og 1 timeglas. De 5 basiskategorier er henholdsvis:

1. Ordklasser (gul)
2. Dan sætninger (grøn)
3. Nye ord (rød)
4. Gæt et job (blå)
5. Orddomino (lilla)



Alle fem basiskategorier kan udskiftes med ekspertvalgkort. I takt med at kursisterne bliver dygtigere, er der behov for at øge opgavens sværhedsgrad. Dette gøres ved at udskifte nogle af basisvalgkortene med ekspertvalgkort. Opgaverne til basisvalgkort og ekspertvalgkort lyder som følger:

- **Ordklasser** – “Træk et gult kort. Kig på billedet. Skriv seks ord af den type, der står på kortet”.
- **Dan sætninger** – “Træk et grønt kort. Dan seks mundtlige sætninger sammen, hvor ordene fra kortet indgår”.
- **Sætningsmylder** – “Træk et grønt kort, og skriv alle ordene sammen til en meningsfuld sætning”.
- **Nye ord** – “Træk et rødt kort, og læs det højt. Fx kirkegård. Brug ordets bogstaver (og kun dem) til at skrive seks andre danske ord”.
- **Gæt et job** – “Træk et blå kort. Kun den ene spiller må se det. Fortæl om arbejdet, så din partner kan gætte stillingen. Sig ikke det rigtige ord”.
- **Matematikord** – “Træk et blå kort. Læs sætningen, og vælg det ord, der skal stå på linjen”, fx Der er ____ kugler i 1. hul (flere, færre, mange).
- **Orddomino** – “Træk et lilla kort, og læs ordet højt. Parret skiftes til at skrive et ord. Ordene skal starte med det sidste bogstav i det sidst skrevne ord. Fx hest – tro – og – går – rose ... Skriv seks ord”.

Opgaverne er forskellige inden for de fem basiskategorier, men udgangspunktet er, at spillerne to og to løser en opgave sammen. For at variere opgaverne kan man således udskifte “ordklasser” med “præpositioner”, “gæt et job” med “matematikord” og “dan sætninger” med “sætningsmylder”, på den måde er der altid fem kategorier i spillet. Det par, der begynder, løser sammen den opgave, der passer til det valgte valgkort. Når tiden er udløbet, vises resultatet til resten af spillergruppen, som vurderer i fællesskab, om opgaven er løst, så der kan gives et point.

Kommunikativ sprogpedagogik

To vigtige elementer skal medtages i forhold til at afgøre spillets legitimitet i en kommunikativ sammenhæng:

1. Dækker spillet kriterierne for at være en kommunikativ aktivitet?
2. Lægger spillet op til tilegnelse og anvendelse af L2?

Først må der ses på begrebet kommunikativ sprogpædagogik. Kommunikativ sprogpædagogik betyder, at den lærende anvender sine kommunikative kompetencer i undervisningen. Kommunikativ kompetence tager udgangspunkt i en forståelse af, at sprog læres ved at blive brugt i meningsfulde situationer, hvor der er en reel udveksling af betydning, fordi det er vigtigt for samtalepartnerne at forstå hinanden. Når der tales om kommunikativ kompetence, er der fokus på individet, altså en kompetence, som et individ har eller er i færd med at udvikle. Den sproglige del i kommunikativ kompetence dækker over de fire færdigheder, tale, lytte, læse og skrive, og refererer ikke kun til tale, som hidtil har været en udbredt opfattelse (Lund 1999).

Man kan vurdere kommunikative aktiviteter ud fra de opstillede kriterier af Pica, Kanagy & Falodun, som Karen Lund beskriver i artiklen “Er kommunikativ undervisning kommunikativ?” (Lund 1999):

1. Kræver aktiviteten tovejskommunikation – skal begge parter bidrage, for at opgaven kan løses?
2. Har parterne samme/konvergente mål? Bevæger man sig i samme retning for at løse opgaven.
3. Ligger der indbygget i aktiviteten, at parterne skal nå frem til fx én fælles løsning?

VASADU tager afsæt i en kommunikativ sprogpædagogik, hvor der er fokus på interaktion kursisterne imellem, og hvor kriterierne for kommunikativ aktivitet opfyldes. Deltagerne i spillet er sammen to og to, og begge parter skal bidrage til opgaveløsningen. Alle parter har samme mål: at løse opgaven inden for en given tidsramme. Alle parter skal nå frem til en fælles løsning sammen med resten af gruppen. Aktiviteterne i spillet kræver, at den lærende “forstår input, giver sig i kast med at betydningsafklare når der er noget de ikke forstår, de giver feed-back på det de hører/får feed-back på det de siger” (Lund 1999). Ligeledes indgår der tilegnelseselementer i spillet, idet deltagerne bliver udsat for opgaver, hvor de er nødsaget til at *forhandle om betydning – negotiation of meaning* (ibid.). Det gælder både parvis og fælles i hele gruppen, hvor opgaverne lægger op til, at modtager beder om afklaring og nærmere forståelse af den mulige løsning,

og at afsender bestræber sig på at forstå løsningen. Dermed bliver kommunikationen ikke kun målet, “[...] kommunikative aktiviteter er selve midlet hvorigenennem man lærer det nye sprog. Man lærer at kommunikere ved at kommunikere” (ibid.).

Spillets formål er som sådan ikke konkurrenceelementet om at komme først. Hvis man er en dygtig strateg, kan man hurtigt regne ud, hvilke kategorier man er bedst til, og dermed være snu til at vælge dem, men set som en kommunikativ aktivitet, der sætter gang i samtale på L2, er det yderst anvendeligt. Deltagerne bliver kommunikativt udfordret, idet opgaveløsningen fordrer indbyrdes kommunikation både verbalt og nonverbalt, fx i “gæt et job”, som kan sammenlignes med “gæt og grimasser” samt opfordring til hypotesedannelse – og afprøvning. Fx var der et par, som i opgaven “ordklasser” skulle skrive fem adjektiver ud fra et billede og havde skrevet ordet ‘skæg’. Resten af deltagerne i gruppen troede, de mente substantivet ‘skæg’ og ville derfor ikke godtage parrets svar. På den måde skulle både afsendere og modtagere forstå og afklare betydningen af ordet. Spillet lever på den måde også op til elevautonomi, fordi alle deltagerne i gruppen skal blive enige om, hvorvidt opgaven er løst korrekt. Hvis der ikke er enighed, må deltagerne frem med argumenterne, svarene og i særdeleshed den faglige forståelse. Der er således nogle ydre rammer for spillet, men indholdet hjælper deltagerne hinanden med at løse.

Spillet lægger som nævnt op til et autonomt læringsmiljø, hvor den lærende har mulighed for at udvikle sproget på egne præmisser og ikke kun i relation til de lukkede spørgsmål i spillet, fx i form af de diskussioner, der opstår undervejs, eller spillets regler, der skal afklares. Fx har jeg oplevet, at der opstod en diskussion i en gruppe mellem to par om, hvorvidt man også skulle stave de nedskrevne ord rigtigt, eller om opgaven var løst ved blot at have skrevet ordene ned. Gruppen måtte nødvendigvis blive enige om, hvordan dette problem skulle løses. På den måde indgår kommunikation på L2 som problemløsningsopgaver, ikke kun i forhold til at løse spillets opgave, men som anvendelig, relevant kommunikation med argumenter og synspunkter som “in the wild” (Eskildsen & Wagner 2018), hvor sproglæring sker implicit.

Lærerens rolle er som en hjælper i yderste nød, der står til rådighed, når det bliver nødvendigt. Ellers holder læreren sig i baggrunden og lader kursisterne løse udfordringerne selv. Lærerens rolle er ligeledes at give feedback, når resten af gruppen kommer til kort. På den måde er mundtligheden hele tiden på spil, fordi opgaverne

skal løses parvis og via kommunikation, og når kommunikationen svigter, er der en hjælpende hånd fra enten resten af gruppen eller læreren.

Spillet giver yderligere mulighed for sprogtilegnelse, idet deltagerne får svar på, om fx ordet 'fryser' er et verbum eller et substantiv. Herved opstår sprogtilegnelse gennem en opgave og ikke gennem undervisning i sprogets enkeltdele – man inddrager og diskuterer grammatikken i en sammenhæng, man undres, og afklaring af problemet finder sted – læring finder sted. Kategorien "sætningsmylder" arbejder med syntaks. Her kan det være en stor udfordring af få samlet den rigtige sætning ud fra fx ordene: nogle – venner – forældrene – havde – og – gode – hjælpsomme. Dette giver anledning til gode samtaler deltagerne imellem og inddragelse af læreren.

Spillet giver ligeledes mulighed for differentiering. Som tidligere nævnt er lærerens rolle i dette spil at observere og guide. Man får altså mulighed for at opdage den lærendes anvendelse af hypotesedannelse- og afprøvning samt kommunikationsstrategier (Holm & Laursen 2010). Man kan herudfra opdele deltagerne i andre grupper næste gang, der skal spilles, fx sætte de mundtligt stærke sammen i én gruppe og de mundtligt svage i en anden for at undgå, at det altid er de samme, der ytrer sig, og dermed give plads til, at andre kan komme på banen og blive fortrolige med sproget.

Opsamlingen på spillet kan man som lærer selv vælge at forme. Jeg har taget udgangspunkt i de udfordringer, som er opstået undervejs i spillet, fx ved kategorien "sætningsmylder", hvor det er svært for hele gruppen, og altså ikke kun parret, som får opgaven, at finde frem til den rigtige løsning. Eller komme med eksempler på sprogets kompleksitet i forhold til, at ord kan have flere betydninger og ordklasser. Altså samle op på det, som gav anledning til diskussioner og spørgsmål undervejs. Jeg har set, at anvendelsen af kommunikative spil i undervisningen er et vigtigt element i andetsprogstilignelsen og til at fastholde kursister i at kommunikere på L2. Spil lægger op til kommunikative sprogbehandlinger, der kan ligne "in the wild" (Eskildsen & Wagner 2018), fx i diskussionerne på tværs af holdet, som opstår undervejs i opgaveløsningen. Spillene kan variere meget og er noget, både lærere og kursister selv kan producere, sådan at spillene bliver aktuelle i forhold til den daglige undervisningslæringsmål og emne.

Litteraturliste

- Erkman, M. & Lomholt, P. (2018). *Gamification*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.
- Eskildsen, S. & Wagner, J. (2018). "Language learning in the wild" som praksisorienteret sprogundervisning. *Sprogforum*, 24(66), 62-70.
- Holm, L. & Laursen, H. P. (2010). *Dansk som andetsprog*. København: Dansk lærerforeningens Forlag.
- Lund, K. (1999). Er kommunikativ undervisning kommunikativ? *Sprogforum*, 14(5), 26-33.
- Teglskov, R. (2015). *Spilbaseret læring i undervisningen*. Lærernetværket. Lokaliseret d. 6. marts 2020 på lærernetværket.dk/spilbaseret-læring-i-undervisningen
- VASADU. Spil. Udviklet i samarbejde med VUC Storstrøm, VEU, cph:learning, ganz. vucstor.dk