

# Læring på spil i engelsk- undervisningen

– erfaringer fra et forskningsprojekt

I den igangværende digitalisering af læremidler til bl.a. sprogundervisning er der kommet øget fokus på hvordan spil og spilbaserede platforme kan understøtte sproglæring. Det er ikke i sig selv nyt i sprogundervisningen at anvende spil, spilbaseret sprogundervisning har for så vidt været en del af kommunikativ sprogundervisning i årtier, ikke mindst på begyndertrinnene (Wagner 1990; Brick-Hansen & Mortensen 2004). Men digitaliseringen har sat skub i udviklingen af spilbaserede læremidler, bl.a. fordi spil er en aktivitet som mange børn er engagerede i og som bidrager til at de producerer sprog, også uden for rammerne af den formelle fremmedsprogundervisning.

En af udfordringerne ved at bruge digitale spil i sprogundervisningen kan være at det kan være svært for læreren at finde en rolle i spillene, fordi spil ofte opfattes som elevernes medie og redskab og fordi mange spil ikke medtænker læreren som aktør i spillet. En anden udfordring er generelt at få adgang til de medieplatforme, hvor spillene findes – det er f.eks. ikke en forudsætning på alle skoler at eleverne umiddelbart kan komme på nettet i forbindelse med undervisningen. Endelig opfattes digitale spil ofte som ’useriøse’, som del af en underholdningskultur som ikke hører skolen til. Måske derfor er spil stadig ikke et læremiddel som bruges ofte i sprogundervisningen i dag, på trods af at forskning viser at spil har et stort potentiale for læring – ikke mindst i forhold til sprog.



**BENTE MEYER**

Lektor, Institut for Læring og Filosofi,  
Aalborg Universitet, København  
[bm@learning.aau.dk](mailto:bm@learning.aau.dk)

Det følgende er en beretning fra et fireårigt forskningsprojekt, *Serious Games on a Global Market Place* (2007-11)<sup>1</sup>, hvor der bl.a. var fokus på hvordan spil kan designes til og bruges i sprogundervisningen. Begrebet *serious games* blev i projektet brugt til at betegne spil som har et læringsformål og hvor læringsdimensionen er mere integreret end i de *edutainment*-produkter, som ofte markedsføres til førskoleniveauet (f.eks. Pixeline). Man kan skelne mellem de to begreber ved at fremhæve at *edutainment* er et begreb der kobler *education* med *entertainment*, og som hovedsageligt udvikles og sælges til brug uden for skolen. *Serious games* derimod retter sig i højere grad mod brug i skolen i relation til skolens læringsmål og fagligheder. Projektets fokus var hovedsageligt på indskolings- og mellemtrinnsniveauet og på engelskundervisning, men projektets resultater har også relevans for andre sprog og niveauer.

## Hvorfor spil i sprogundervisningen?

Selv om forskning i spilbaseret læring er et relativt nyt område, findes der en del forskning som peger på at spil kan understøtte flere mål i sprogundervisningen (se f.eks. Ang & Zaphiris 2006; Macedonia 2005; Johannesen 2006). Helt overordnet forbindes spilbaseret læring ofte med kommunikativ sprogundervisning, dvs. med at eleverne får mulighed for at handle sprogligt inden for en meningsfuld ramme (f.eks. en spilverden, en fortælling). Spil er ofte netop handlingsorienterede og kan understøtte at eleverne arbejder aktivt og engageret med sproget, bl.a. fordi regler, (konkurrence) mål og indlejrede fortællinger kan tilskynde sprogproduktion, deltagelse og interaktion. Dette ses ikke mindst tydeligt i mange børns brug af spil uden for skolen, hvor engelsk er dominerende som det anvendte sprog og medvirkende til at udvikle børnenes sproglige opmærksomhed, viden og kompetencer. Engelsk har dermed – som i så mange andre sammenhænge – en særstatus i spilverdenen, hvilket dog ikke behøver at forhindre at spil bruges i andre sprogfag. Her kan det være vigtigt at skelne mellem om de spil der bruges i undervisningen er kommercielle spil eller spil der specifikt er udviklet til undervisning (se f.eks. European Schoolnet 2009).

Her skal det selvfølgelig påpeges at spil ikke er en ting, men en række forskellige rammer og muligheder for at arbejde med sproget. Spilgenrer der typisk indgår i sprogundervisningen kan eksempelvis være små indlærings spil som vendekort og kryds og tværser og mere udvidede rollespil, hvor eleverne skal agere sprogligt i en fiktiv eller simuleret verden. De relativt simple indlærings spil vil

ofte understøtte færdighedstræning (f.eks. ordforrådstilegnelse og stavning) og rolle- og problemløsningsspil mere komplekse sproglige strategier affødt af rolleindlevelse og interaktion (Wagner 1990). Rollespil kan give eleven en oplevelse af autenticitet, af at sproget bruges i en virkelighedstro kontekst, og at han/hun må vælge mellem forskellige sproglige udtryk og handlinger for at kunne agere i denne kontekst. I projektet *Serious Games on a Global Market Place* arbejdede vi med spilplatforme af begge typer, f.eks. [Mingoville.com](http://Mingoville.com), som fokuserer på bl.a. ordforrådstilegnelse via kendte spilformater som eksempelvis Memory og Pacman. Mingoville indeholder to spilverdener: Mingoville School, som har et stort antal lytte- og ordforrådsøvelser organiseret i en række temaer kaldet 'Missions', samt Mingoville Virtual World, en virtuel verden hvor eleverne kan kommunikere og spille med andre på engelsk, i skolen eller i deres fritid.

Et andet spil vi arbejdede med i projektet er Global Conflicts (<http://www.globalconflicts.eu/>), som er udviklet til historie- og samfundsfagsundervisning og baseret på at eleven skal sætte sig ind i og agere i rollen som journalist i et konfliktområde (f.eks. Mellemøsten) og efterfølgende skrive artikler baseret på denne rolle. Global Conflicts er udviklet til historieundervisning, og ikke til sprogundervisning, men vil kunne bruges på udskolingsniveauet til f.eks. engelsk- eller tyskundervisning, da spillet fungerer såvel på dansk som på disse sprog. I projektet har vi også arbejdet med [Moviestarplanet.com](http://Moviestarplanet.com), en platform der giver eleverne mulighed for at lave små animationsfilm sammen på engelsk, og hvor spilelementet bl.a. ligger i at børnene kan konkurrere om at lave den bedste film. [Moviestarplanet.com](http://Moviestarplanet.com) har vist sig at være et meget populært spilkoncept, som børnene især anvender i fritiden – muligvis fordi platformen understøtter børnenes egne produktioner – en web 2.0-tilgang som passer godt ind i mange børns fritidskultur. Til gengæld kan en af udfordringerne ved denne platform være at børnene fastholdes i at bruge engelsk – og ikke kun deres eget sprog.

## Globale perspektiver på spil i sprogundervisningen

Et af de interessante aspekter ved nogle af de digitale læremidler der p.t. produceres til sprogundervisning, herunder spil, er, at de markedsføres og anvendes globalt. Det betyder bl.a. at de som læremidler ikke alene er knyttet til nationale mål for uddannelse og læring, men skal kunne anvendes i en bred kulturel ramme for sproglæring. I projektet har vi derfor undersøgt de nævnte spil<sup>2</sup> i en række klas-

seværelses- og hjemmelæringsituationer i forskellige lande, dvs. Danmark, Norge, Finland, Portugal og Storbritannien. Derudover har vi undersøgt hvilke læringsmål og uddannelsesstrategier der eventuelt understøtter spilbaseret læring i lande som de nævnte og derudover Vietnam, Hong Kong og Singapore. Dette for at få et bredt indtryk af hvordan sprogundervisning tænkes globalt, især på indskolingsniveauet, og hvordan spil kan få en rolle heri.

Der er ikke et entydigt forhold mellem uddannelsespolitiske strategier for skolen og det der foregår i klasseværelset. Men undersøgelser af uddannelsesstrategier på skoleområdet har givet os indblik i hvorfor og hvordan man satser på sprogundervisning i forskellige lande, og hvilke didaktiske muligheder man forbinder med it og med legende og problemorienterede tilgange som spil. På den ene side viser vores undersøgelser at spil kan bruges på flere forskellige måder, og f.eks. både være et supplement til undervisningen og en central aktivitet i klassen. På den anden side har man i mange lande relativt enslydende forestillinger om hvad undervisning i sprog på indskolingsniveauet bør indeholde (Meyer, Sørensen, Hanghøj & Andreasen 2011). Spil og legende tilgange er ofte en del af begynderundervisningen; dog opererer de færreste uddannelsesdokumenter med en forestilling om at digitale spil har en central rolle at spille i undervisningen. Det sidste skyldes måske bl.a. at skolerne ofte endnu ikke har den fornødne infrastruktur (netforbindelse og tilgængelig teknologi) til at understøtte digitale platforme, og fordi digitale spil som nævnt ofte forbindes med underholdningskulturer – ikke med læringskulturer. Derudover ses det tydeligt i tænkningen omkring sprogundervisning på indskolingsniveauet at mange lande har fokus på engelsk som en central kompetence i informationssamfundet og at tidlig læring i engelsk derfor er et vigtigt fokuspunkt i mange landes uddannelsespolitik. Færdigheder i engelsk opfattes i de fleste lande som en grundlæggende kapital i informationssamfundet, både i forhold til den enkelte elevs fremtid og nationens muligheder og status i uddannelseskapløbet. Her kan et læringsspil som Mingoville der kombinerer engelskundervisning med spil og leg, have en rolle at udfylde som læremiddel.

## Læringsspil: hvilken rolle i sprogundervisningen?

Et andet aspekt af spilbaseret sproglæring er som nævnt at spil kan have en række differentierede roller i undervisningen, herunder som supplement, som dominerende aktivitet og som en del af det at lave hjemmearbejde. Eksempelvis så vi at Global Conflicts-spillet ofte

blev brugt som den primære aktivitet i klasseværelset over en kortere periode, hvor Mingoville, ifølge vores data i højere grad blev brugt som et supplement til et bredere læringstema eller forløb og som et aspekt af lektielæsning og repetition. Dette hænger muligvis bl.a. sammen med spillenes didaktiske design, hvor Global Conflicts arbejder med en fortælle-mæssig ramme som eleven skal agere i over tid, og Mingoville i højere grad arbejder med mere afgrænsede øvelsesforløb. Som eksempel på det sidste så vi i Finland hvordan en lærer undervisningsdifferentierede i engelsk ved at dele eleverne op i grupper som i tidsintervaller af ca. 15-20 minutter henholdsvis blev undervist i klassen af læreren og lærte og repeterede selvstændigt i computerlokalet via Mingoville<sup>3</sup>. Denne organisering af undervisningen med et digitalt læremiddel gav læreren mulighed for at koncentrere sig om mindre grupper af elever som hun udvalgte med fokus på bl.a. fagligt niveau. I både Danmark og Finland har vi set at en platform som Mingoville giver muligheder i forhold til f.eks. lektielæsning og repetition fordi de relativt afgrænsede opgaver og spilelementerne understøtter og motiverer elevernes eget arbejde med sproget. Til gengæld betyder dette at spillene ofte bliver udgrænset i forhold til den egentlige klasseundervisning – denne udgrænsning skyldes ofte også den måde skolerne rumligt har organiseret sig på, dvs. at eleverne kun kan komme på nettet ved at bevæge sig ud af klasseværelset og hen i et computerlokale eller lignende.

## Lærers rolle i spilbaseret undervisning og læring

I *Serious Games*-projektet så vi, som nævnt ovenfor, at spil ofte fik en relativt beskeden rolle i sprogundervisningen af mange grunde. Mange lærere følte sig usikre ved at bruge spil; de følte at spillene var tidskrævende, at spillene var en udfordring i forhold til deres forståelse af hvad en læringsaktivitet og et læremiddel er. Derudover opfattede nogle lærere det sådan at spil i høj grad er elevens medie, og at læreren dermed må have en mere perifer rolle i spilaktiviteten. Forskning viser dog at elever efterspørger lærers faglige tilstedeværelse i læreprocesser der involverer spil (Egenfeldt-Nielsen 2007). Det har altså – ikke overraskende – betydning for elevens læreproces hvordan læreren gives plads til at være faglig medspiller i læringsspillet.

I *Serious Games*-projektet har vi lavet en række analyser af spillene for at vurdere hvordan forskellige spilformater indtænker lærers rolle i spillene. Derudover har vi observeret hvordan forskelli-

ge lærere arbejder med spil i deres undervisning, herunder hvordan de er fagligt og pædagogisk til stede i forbindelse med spilaktiviteterne. Analyserne viste bl.a. at et spil som Global Conflicts i f.eks. lærervejledningen rammesætter lærerens rolle som en der primært er tiltænkt en rolle før og efter elevens arbejde med selve spilaktiviteten, dvs. som en der formidler viden, samler op og igangsætter refleksion. I Mingoville er læreren på samme måde tiltænkt forskellige roller, dog i højere grad som en evaluator og tilrettelægger af elevens arbejde. Mingoville-plattformen giver således mulighed for at læreren sammensætter bestemte opgavetyper og -forløb for eleven/erne og at læreren dermed løbende kan tilse hvordan og om eleverne løser de planlagte opgaver. I Mingoville School optræder der derudover en form for 'læreravatar', dvs. en lærerfigur (en Mingo, flamingofigur) i spillet, som giver feedback på elevens sproglige aktiviteter i form af anerkendende og hjælpende kommentarer. Læreravataren optræder dermed som en form for støttelærer for eleven i spillet, dog med en begrænset faglig funktion og tilstedeværelse.

Lærerens rolle er dermed i de to spilkoncepter i høj grad spilkestern, dvs. at spilaktiviteten gennemgående ses som en elevaktivitet og lærerens rolle som organiserende, evaluerende, informerende og faciliterende i forhold til spillet. Sørensen, Audon og Levinsen (2010) påpeger at læreren i forbindelse med it-baserede læringsforløb, herunder spil, ofte er den tilstedeværende fagligt fraværende lærer, dvs. at læreren er fysisk til stede, men fagligt fraværende, eftersom læreren ikke indgår aktivt og intervenserende i elevernes faglige aktiviteter. Lærerens rolle er dog i praksis mere kompleks; f.eks. så vi at forskellige lærere indtog forskellige positioner i de spilbaserede læringsforløb, og i den forbindelse også at nogle lærere deltog aktivt i elevens arbejde med spillene/opgaverne i Mingoville ved at være sproglige og tekniske hjælpere for eleverne. En af de færdigheder som spillene ofte har vanskeligt ved at understøtte, er mundtlighed; her kan læreren have en rolle som samtalepartner med udvalgte elever, eller hun/han kan sætte eleverne sammen og udvælge opgaver med henblik på træning af den mundtlige sprogfærdighed. Her får læreren en mere tydelig faglig rolle end 'hjælperen'. Brund og Hanghøj (2010) foreslår at læreren i forbindelse med spilbaserede forløb kan være både formidler, playmaker, vejleder og udforsker i forhold til facilitering af forskellige spilbaserede forløb. Disse roller vil være interessante at udforske i fremtiden, ikke mindst i forhold til lærerens rolle i spilbaseret sprogundervisning.

## Fremtidige perspektiver

Sprogundervisningen, herunder engelskundervisningen, vil i de kommende år løbende skulle udnytte stadigt flere forskellige læremidler, herunder digitale læremidler, bl.a. fordi nye udfordringer som f.eks. tidlig fremmedsprogsundervisning kræver nye didaktiske redskaber. I sprogundervisningen har der været en lang tradition for at anvende spilbaseret læring til bl.a. begynderundervisning, men brugen af digitale spil, som kunne videreføre denne tradition, byder på en række udfordringer som kan være hæmmende for brug af læringsspil i sprogundervisningen. Nogle af de centrale udfordringer for lærerne i forhold til brug af læringsspil i sprogundervisningen kan, som beskrevet ovenfor, være adgangen til internet og dermed internetbaserede læremidler, lærerens egen rolle i spilene eller skolekulturens opfattelse af spil som en underholdningskultur snarere end en læringskultur. Der er derfor brug for mere praktisk og forskningsbaseret viden om hvordan spil kan indgå i sprogundervisningen, hvad forskellige spil kan tilbyde forskellige elever (og lærere), og ikke mindst hvilke læringsmål der kan støttes via hvilke spilsценарier.

## Noter

- 1 Finansieret af Det Strategiske Forskningsråd. Se projektets hjemmeside her <http://www.dpu.dk/serious-games/>
- 2 Dog ikke [Moviestarplanet.com](http://www.Moviestarplanet.com)
- 3 I computerlokalet deltog også en hjælpelærer som ikke var læreruddannet, men kunne hjælpe eleverne med grundlæggende tekniske og faglige spørgsmål.

## Litteratur

- Ang, C.S. & Zaphiris, P. (2006). »Developing Enjoyable Second Language Learning Software Tools: A Computer Game Paradigm«. I Zaphiris, P. (ed.), *User-Centered Computer Aided Language Learning*. Information Science Publishing.
- Brick-Hansen, Aa. & Mortensen, P.O. (2004). *Engelsk i 3. klasse – hvorfor og hvordan?* Vejle: Kroghs Forlag.
- Brund, C.E., & Hanghøj, T. (2010). Spildidaktik – om at bruge spil i undervisningen. *KvaN* 86.
- Egenfeldt-Nielsen, S. (2007). Overview of research on the educational use of video games. *Digital kompetence. Nordic Journal of Digital Literacy*. Oslo University Press.

- European Schoolnet (2009). How are digital games used in schools? [http://games.eun.org/upload/gis-synthesis\\_report\\_en.pdf](http://games.eun.org/upload/gis-synthesis_report_en.pdf)
- Hanghøj, T., Hansbøl, M., Sørensen, B.H., & Meyer, B. (2010). Læringsspil, Lærerrøller og didaktisk design. *Dansk Pædagogisk Tidsskrift*, 58, 4.
- Johannesen, J. (2006). [Mingoville.dk](http://Mingoville.dk) – et eksempel på sproglige muligheder inden for it. *Sprogforum*, nr. 38.
- Macedonia, M. (2005). Games and foreign language teaching. *Support for Learning*, 20, 3.
- Meyer, B., Sørensen, B.H., Hanghøj, T., & Andreasen, L.B. (2011). Making connections – global and local issues in researching the policy of serious games in education. I: Egenfeldt-Nielsen, S., Meyer, B. & Sørensen, B.H. (eds.). *Serious Games in Education. A global perspective*. Aarhus University Press.
- Sørensen, B.H., Audon, L., & Levinsen, K. (2010). *Skole 2.0*. Århus: Forlaget Klim.
- Wagner, J. (1990). *Kommunikative spil i fremmedsprogundervisningen*. Horsens: Åløkke.