



Háskóli Íslands - menntavísindasvið

NAF002F

Skipulagning og framkvæmd fræðslu með fullorðnum

7. maí 2015

Kennari: Hróbjartur Árnason

Notkun spila í tungumálakennslu

-kennsluathugun-

Hulda Hrönn Sigurðardóttir
Karen Sif Sverrisdóttir

Inngangur

Það er ekki uppáhald allra nemenda að lesa bækur, það er heldur ekki allra að meðtaka beina kennslu þar sem kennarinn stendur við töfluna og talar yfir bekkinn. En það finnst flestum skemmtilegt að spila. Í spili getur sá lakasti í bóknáminu auðveldlega verið bestur, í spili á að tala saman og spil vekja upp metnað því innst inni viljum við alltaf vinna.

Eftir að hafa notað spil í tungumálakennslu í mörg ár, fannst mér tilvalið nota tækifærið í þessum áfanga til að kynna mér betur fræðin á bak við það að nota spil í tungumálakennslu og verkefnið „kennsluæfing“ veitti mér innblástur til að fá samnemanda til að fylgjast með kennslunni, segja mér sitt álit og koma með tillögur að útbótum. Við vinnum þetta verkefni því í sameiningu Hulda Hrönn Sigurðardóttir (sem kennir) og Karen Sif Sverrisdóttir (sem er athugandi). Lýsingu á framkvæmd skrifar HHS, athugun og tillögur skrifar KSS. Annað er unnið í sameiningu með vísan í eitt og annað sem við höfum kynnt okkur.

Aðdragandi

Fyrsta spilið til tungumálakennslu samdi ég (HHS) í kennaranáminu veturinn 1994-1995. Það var heildstætt, fjórþáttað borðspil og fullt af alls kyns smáhlutum og spjöldum. Virkaði mjög vel, að mér fannst, en ég sé það eftir á að það var of flókið, því það tók of langan tíma að stilla því upp og læra reglurnar áður en byrjað var að spila. Eftir að ég hóf kennslu fór ég að prófa mig áfram með að búa til spil og verkefnaspjöld, sem voru þá samin út frá þeim hópi sem kennt var hverju sinni og þeim orðaforða sem verið var að fara yfir eða æfa sérstaklega. Smám saman varð ég örlítið hagsýnni og hóf að búa til fjölnota spil sem hentuðu fleiri en einum hópi. Myndefnið í spilin sótti ég einkum í kennsluefni í dönsku. Bæði eldra og efni og nýrra. Til dæmis hef ég notað mikið myndir úr bókunum „Skal vi snakke Sammen I og II“, því þær eru mjög lýsandi og skýrar.

Eftir því sem tölvutækninni hefur fleytt fram er unglingum (því stig þar sem ég mest kennt) ekki eins tamt að spila á hefðbundin spil, hvað þá heimatilbúin myndaspil. Tölvuleikir eru mun vinsælli og þá má hiklaust nota með, en þar þarf að fara hratt yfir til að halda athyglinni.

Fullorðnir námsmenn eru vanir að spila á spil og þessi námsgögn hef ég notað töluvert í kennslu þeirra. Sömu gömlu spilin í grunninn, en búið til nýrri útfærslur á hverju námskeiði. Markmiðið er að bæta alltaf við a.m.k. einum spilastokk/spili/útfærslu á hverri önn. Að auki

nýti ég hefðbundin spil í grunninn, en breyti reglunum. Þar má nefna Blankó, Alias, Sprengjuspilið, Monopoly og Heads-up. Spilin hafa nemendur (fullorðnir) fengið lánuð heim. Það veldur vandkvæðum að stundum tynist eitthvað eða skemmist. Sum spilin verða því hálf löskuð. Mig langar til að nemendur æfi sig heima, þeim veitir ekkert af því að til að festa orðaforðann, en það að lána spil er eina leiðin sem ég hef og hef því haldið henni áfram, þó mér líki illa að fá spilin mín í slæmu ástandi til baka. Auk þess sem það er alltaf að verða meira áberandi að fullorðnir námsmenn þurfa endurgjöf (e. feedback) strax, eins og unglingar. Þá myndi einhvers konar tölvuleikur henta betur. Tölvuleikir í tungumálakennslu eru þó, eftir því sem ég kemst næst, miðaðir út frá börnum en ekki fullorðnum og eru því of barnalegir.

Lýsing á aðferð

Að beita spilum og/eða leikjum sem kennsluáðferð þarf að vera hluti af heildarskipulagi námskeiðs, ef það á að nýtast til að dýpka eða auka þekkingu viðkomandi. Leiki má líka nota sem uppfyllingarefni, en þá er notkun þeirra ekki markviss heldur til þess fallin að bæta við verkefnum þegar fylla þarf upp í tímaramma. Það fer best á því að skipulagning námskeiðs sé samkvæmt hefðbundnu líkani (e. traditonal model) til að allt sé í föstum skorðum og leikirnir skilgreindir sem hluti af heildarskipulaginu. Hefðbundið líkan er skipulagt þannig að byrjað er á ákveðnum grunni og byggt ofan á hann smám saman, í skipulögðum þrepum (Caffarella & Daffron 2013:10). Hafa þarf í huga að ýmsir þættir geta haft áhrif þegar námskeið er skipulagt og best að styðjast við líkan og fara skipulega yfir til að ekki gleymist að taka tillit til einhvers lykilorðanna. Farið er markvisst yfir ákveðna þætti og þeim sleppt sem ekki eiga við hverju sinni. Gagnvirkt líkan (e. interactive model) á vel við í fullorðinskennslu, því reynsluheimur fullorðinna hefur mikil áhrif á nálgun þeirra að viðfangsefninum, auk þess sem líklegt er að þeir tjái sínar skoðanir á skipulagi og framsetningu. Gagnvirkt líkan byggir á níu þrepum. Þau eru: hvað læra þátttakendur, skilningur á einkennum fullorðins námsmanns, virðing og menning (menningarmunur), áhrif og áhugi, tengslanet, tækni, siðferði, mismunandi vinnulag (einstaklingsmiðað) og æfingin skapar meistarann (Caffarella & Daffron 2013:33-36). Það er ekki tilefni til þess hér að útskýra hvern lið skipulags, en þegar skipulagt væri námskeiði í tungumálakennslu, með leiki sem hluta af hefðbundnu skipulagi, þá væri rétt að taka tillit til allra þessara þátta, þó þeir fái mismikið vægi. Það er til dæmis rétt að gefa sérstaklega gaum þáttum eins og menning,

samskipti og siðferði þegar skipulagt er, því það væri óviðeigandi að bjóða upp á spil sem stríddu gegn siðferðisvitund eða venjum viðkomandi einstaklings, t.d. af trúarlegum toga. Slík nálgun gæti orðið til þess að fæla viðkomandi frá því að geta verið virkur þátttakandi (Caffarella & Daffron 2013:59-61).

Ef nemendur fá spil í hendurnar þá er auðveldara að fá þá til að æfa ákveðna afmarkaða þætti, því þeir upplifa spilið sem leik en ekki beinlínis sem nám. Þeir eru þannig raun gabbaðir til að taka þátt í námi án þess að upplifa það sem beina kennslu. Það er hægt að nota spil í tungumálakennslu út frá tveimur kennsluaðferðum. Sú fyrri audilingual aðferðin (e. audio lingual method) hentar betur eldra fólki sem er að læra tungumál, og eins alveg byrjendum. Þá læra nemendur algengar setningar sem þeir geta svo nýtt til tjáskipta. Aðaláherslan er á framburð og skilning á þessum afmörkuðu setningum. Hin aðferðin er svokölluð tjáskiptaaðferð (e. communicative Language Teaching). Þar er áhersla lögð á tjáskiptin, að nemendur séu virkir þátttakendur og þeir taki meiri þátt í að móta sitt nám, þ.e. með frjálsu orðavali, heldur en þegar bein kennsla, eins og audilingual aðferð, er notuð (Þórunn Valdimarsdóttir 2011:18, 19, 22). Það að vera virkur þátttakandi og bæta smám saman við þá þekkingu sem fyrir er, er sett fram í kenningum Ausubel um vitsmunarlegar kenningar um nám (e. cognitive learning theory). Hann setur það fram að nám geti einungis orðið vitsmunalegt ef í því felst að einstaklingur samsami nýja reynslu þeirri þekkingu sem fyrir er. Þannig verður til aukin þekking (Merriam, Caffarella & Baumgartner 2007:285-286). Það er mikilvægt í tungumálakennslu að nemendur læri að tjá sig, þeir nota þá þekkingu sem fyrir er og bæta við nýjum orðum. Með því að vera með hópverkefni þar sem krafan er á tal sem samskiptaleið, þá eykst orðaforðinn því nemendur hafa mismunandi færni og nota því mismunandi orð (Ragnheiður Hjálmarsdóttir 2011:18).

Áherslan á að nemandinn nái skilningi og orðaforða er ekki næg, því gæta þarf að framburðinum í leiðinni. Það eru mörg orð lík í rithætti og framburði, en hafa gerólíka merkingu. Þar má til dæmis nefna algeng orð eins og kaka/kúka og lesa/lessa. Framburð má auðveldlega þjálfa með því að spila orðaleiki.

Aðstaða og gögn

Kennslan fer fram í bjartri og rúmgóðri kennslustofu. Borð og stólar eru fyrir 26 nemendur. Stofan er vel búin tækjum; tölvur, skjávarpi, myndbandstæki, DVD spilari og hátalarakerfi.

Spilin eru geymd í hillu aftast í stofunni. Þar er töluvert safn spila í kössum. Í glærum plastkassa, c.a. 20 lítra, eru heimatilbúnir spilastokkar. Ljósbrún teygja er utan um hvern þeirra. Spilastokkarnir eru í mismunandi litum. Spilin eru mismunandi að gerð og stigsmunur á þyngd. Þau eru öll til þess gerð að bæta við orðaforða og reyna að fá nemendur til virkni.

Framkvæmd kennslu (HHS)

Tveimur nemendahópum var kennt. Annar hópurinn taldi 12 nemendur, hinn 10 nemendur. Báðir hóparnir eru blandaðir, þ.e. kennd er íslenska I og II. Það reyndist ekki unnt að gera athugun tvisvar hjá sama hópnum. Nemendur eru vanir að nota spilin og þekkja spilareglur. Þær eru mismunandi eftir því á hvaða hátt spilið er notað. Nemendur eru komnir mislangt í náminu og því eru notuð mismunandi spil. Hópnum var skipt í fjóra þriggja manna hópa í fyrra skiptið og í tvo þriggja manna og einn fjögurra manna í seinna skiptið. Hópnum var að mestu getuskipt en þó ekki alveg. Nemendur fengu að velja sig saman í hópana. Kennari deildi út spilum til hópanna, hver hópur fékk að velja milli tveggja spilastokka, að svipaðri þyngd. Nemendur voru mismunandi áhugasamir, sumum leiðist að fá sömu spilastokkana oft en einu sinni, en öðrum finnst það ágætt því þá eru þeir öruggari, því þeir þekkja orðið mörg orð sem tengjast hverjum spilastokk. Öll spilin í hverjum stokk eru í sama lit. Spilin eru öll plöstuð.

Lýsing á spilum

- a) spilastokkur með 26 pörum. Mynd og orð. Spilunum er ruglað á mitt borðið (sbr. veiðimaður). Nemendur draga 5 spil og skiptast á að spyrja. Leiðsögnin „Áttu mynd af....“ er skráð á töfluna.
- b) spilastokkur með 26 pörum. Mynd og setning. Sömu reglur og við spil a.
- c) spilastokkur með 26 pörum af myndum og 26 pörum af setningum sem passa við myndirnar. Nemendur para saman orð og mynd (í þetta skiptið. fleiri spilareglur fylgja þessum stokk)
- d) spilastokkur með 16 myndum, 16 spjöldum með „þetta er.... (og stakt orð), 16 spjöldum með setningu sem lýsir notkun á viðkomandi hlut/fatnaði/mat og 16 spjöldum með setningu sem lýsir staðsetningu eða notanda viðkomandi hlutar/fatnaðar/matar.
- e) Mynd og setning. Nemendur hjálpast að við að raða saman mynd og setningu.

- f) Mynd og tvær setningar. Nemendur hjálpast að við að raða saman myndum og setningu.

Nemendur spiluðu í hópunum í samtals 20 mínútur. Kennari gekk á milli og aðstoðaði eftir þörfum. Var þó lengst af hjá tveimur hópum í fyrra skiptið og einum hóp í seinna skiptið. Hóparnir skiptu milli spilategunda 2 – 3 sinnum.

Athugasemdir athuganda (KSS) og tillaga um úrbætur

Athugunin var gerð í sömu vikunni, sitthvorn daginn. Ég fylgdist með kennslunni á Skype. Einungis meðan verið var að spila (og undirbúningi, þ.e. meðan nemendur völdu sig í hópa, borðum var raðað o.þ.h.). Nemendur virtust kunna spilareglurnar í hverju spili og þekktu greinilega vel spilastokkana (þ.e. hvernig þeir væru). Mér sýndist vera samstaða um það í hópunum hvað ætti að velja, en það var greinilegt að nemendur höfðu mismikinn áhuga á því að skipt sér af því. Fyrri daginn var greinilegt að í tveimur af hópunum fyrri daginn voru einstaklingar sem stjórnðu vinnunni. Og í einum hóp seinni daginn. Hópunum gekk vel þó byrja að spila. Nemendur töluðu mismikið á íslensku, en mjög mikið á öðru tungumáli (pólsku, held ég). Sérstaklega tveir hópar yngri karlmanna fyrri daginn og einn hópur yngri karlmann seinni daginn. Þeir notuð eiginleg enga íslensku nem þegar kennarinn var hjá þeim. En hlógu mikið og virtust skemmt sér ágætlega. Stelpurnar í hópnum og eldri karlmenn töluðu áberndi meira á íslensku. Það er frekar ójafnt kynjahlutfall í fyrri hópnum (3 konur, 9 karlar) en í þeim seinni eru 4 konur og 6 karlar.

Ég á erfitt með að meta hvaða árangri spilin skila í talþjálfun, en heyrði samt að flestir nemendur reyndu að nota eitthvað af íslenskum orðum og sumir setningar. Þeir sem eru styst komnir áttu greinilega auðvelt með spil þar sem er orð og mynd (sbr. spil a) og þeir voru ótrúlega útsjónarsamir í að para saman orð og mynd (sbr. spil c,d,e & f). Þeir áttu frekar erfitt með spil d og f. Það væri kannski hægt að auðvelda það með því að hafa spjöldin með setningunum í mismunandi litum, þ.e. til dæmis að við hvertja mynd ætti að vera rautt, gult og grænt spjald.

Tíminn var líka svolítið langur fyrir suma hópana (sérstaklega strákana). Það væri kannski betra að spilin væru fleiri svo þeir hefðu meira val.

Ég tel að það væri mjög heppilegt að búa til app til að æfa orðaforðann til viðbótar við spilin. Það væri hægt að nota kannski sömu eða svipaðar myndir og þá fleiri setningar við hverja mynd. Nemendur virtust hafa mjög gaman af því að púsla saman mynd og setningu/m. Þeir kepptu í því innan eins hópsins. Það mætti þá líka hafa appið með tíma- og/eða villumæli til að hægt væri að keppa. Ef þetta er sem app, þá er líka hægt að grípa í þetta hvar sem er.

Annað sem mér finnst að mætti laga, er að kennarinn raði nemendum í hópa. Þá myndu nemendur kannski einbeita sér betur og nota meiri íslensku og vera virkari.

Samantekt

Spil henta vel í tungumálakennslu. Þau hvetja nemendur til að taka þátt, án þess að þeir séu uppteknir af því að hugsa um nám. Námskenningar um vitsmuni og samskipti eiga best við um notkun spila í tungumálakennslu. Það skiptir máli að spilin séu fjölbreytt og þjálfmi mismunandi orðforð. Þyngdarstig og viðfangsefni þurfa að vera við hæfi. Það gæti verið góð viðbót að búa til app til að þjálf orðaforðann. Þá geta nemendur æft sig hvar og hvenær sem er.

Lokaorð

Það er gagnlegt að fá gagnrýni á framkvæmd kennslu og gæði þeirra gagna sem notuð eru. En það er líka erfitt að fá álit utanaðkomandi aðila á námsgögnum úr eigin hönnun og framkvæmd kennslu. Spil eru gott tæki til talþjálfunar í tungumálakennslu og til að auka orðaforða, en það þarf að gæta þess að spilatíminn sé vel skipulagður til að sem best þjálfun náist.

Heimildaskrá

Caffarella, Rosemary S. & Daffron, Sandra Ratcliff. 2013. *Planning programs for adult learners. A practical guide*. San Francisco, Jossey-Bass.

Ragnheiður Hjálmarsdóttir. 2011. *At gøre eleven til kompetent sprogbruger ved hjælp af taskbaseret undervisning*. Sótt 22. apríl 2015 af <http://skemman.is/stream/get/1946/12839/24951/2/lokaritger%C3%B0.pdf>

Þórunn Valdimarsdóttir. 2011. *Viðhorf til náms og kennslu í dönsku*. Sótt 22. apríl 2015 af http://skemman.is/stream/get/1946/9702/21770/1/Lokaritger%C3%B0_T%C3%B3ta.pdf