

Spel som ett verktyg för undervisning i språk

Olle Linge

Spel är tänkta att vara roliga, men spel kan vara så mycket mer än bara underhållande. När de används på rätt sätt har de en naturlig plats i undervisningen i språk, oavsett elevernas ålder och förkunskaper. I den här artikeln kommer jag att diskutera hur spel av olika slag kan användas som ett verktyg i språkundervisningen.

Några fördelar med att använda spel i språkundervisningen

Innan jag går in på olika sorters spel och hur vi lärare kan använda dem i klassrummet, vill jag säga några ord om fördelarna med spel i allmänhet. Den här artikeln handlar i första hand om hur spel kan användas för att stärka elevernas språk, men låt oss inte glömma den kanske allra viktigaste fördelen: Det är roligt att spela spel! Kan vi få eleverna att tycka att det är roligt att lära sig språk blir allt annat lite lättare. Både egen erfarenhet och forskning visar att en positiv attityd gör det lättare att lära sig (se till exempel de Andrés, 1999; Dörnyei, 2002; Arnold & Fonseca, 2007, och även Stephen Krashens, 1987, hypotes om det affektiva filtret).

Spel är också användbara för att de sätter fokus på språkets funktion snarare än dess form. I de flesta spel är språket ett verktyg som används för att uppnå ett kommunikativt mål, vilket liknar hur språk används i världen utanför skolan. Spel är därför ett utmärkt sätt att träna på språket genom att faktiskt använda det, snarare än genom att fokusera på nedskrivna dialoger och grammatikövningar. För mer om detta, se Lee & VanPatten (1985) och VanPatten (2017). Ett annat sätt att se det på är att språkundervisning traditionellt sett ofta handlar om deklarativ kunskap, alltså vad vi kan beskriva och förklara, medan spel är ett sätt att lägga tonvikten på procedural

kunskap, alltså förmåga att använda språket (se Macedonia, 2005). Vi vet ju alla att förmågan att återge en grammatisk regel knappast garanterar att eleverna också följer den i sitt eget språkbruk.

Slutligen kan spel också ha en viktig social funktion. Eleverna får träna på saker som att turas om, följa regler och ta gemensamt ansvar för detta så att spelet fungerar. Många spel kräver också samarbete i mindre grupper eller tävling mot andra deltagare, något som förstås är vanligt både i skolan och i övriga samhället. Min erfarenhet är att de flesta elever tycker om både samarbete och tävling, och att båda dessa kan öka motivationen avsevärt. För den som vill läsa en entusiastisk och positiv diskussion om fördelarna med spel rekommenderar jag boken *Reality is Broken* av Jane McGonigal (2011).

Att spela schack eller att bara gå på de vita stenarna

Jag tror att alla har en intuitiv känsla för vad ett spel är, men för att förmedla alla fördelar spel kan ha i språkundervisningen är det nödvändigt att vidga begreppet en aning. Jag tycker också att det är en bra idé att definiera vad jag egentligen menar när jag talar om spel.

Min favoritdefinition av ”spel” kommer från Bernard Suits (2014). Den mest koncisa versionen lyder så här: “Playing a game is the vo-

luntary attempt to overcome unnecessary obstacles.” Låt oss titta på ett exempel för att förstå vad han menar. I ett schackparti är det inte tillåtet att använda handen och peta omkull motståndarens kung och hävda att du vunnit. Spelets regler inför begränsningar på vad deltagarna får göra och bara genom att frivilligt följa dessa blir det möjligt att spela spelet.

Spel kan enligt den här definitionen vara både enkla och komplicerade. Ett exempel på ett enkelt spel är att bara gå på de vita stenarna på en stenlagd trottoar eller bara gå på de vita strecken på ett övergångsställe. Detta är en helt onödigt regel som införs som ett hinder på vägen från A till B. Trots det är det ett spel som de flesta ägnat sig åt någon gång, om inte som vuxna så i alla fall som barn. För att detta ska vara ett spel behöver det vara frivilligt; om ditt liv hänger på att inte missa de vita stenarna spelar du inte längre ett spel. Detta betyder att attityden till aktiviteten är viktig för vad som räknas som ett spel.

Spel kan användas på många sätt i språkundervisningen, men de flesta handlar om att läraren introducerar olika hinder som eleverna ska ta sig runt, helt eller delvis med hjälp av språket de lär sig. Det här sättet att se på språkundervisning är nära besläktat med uppgiftsbaserad språkundervisning ("task-based language teaching", se Long 2016).

Att undervisa i språk med hjälp av spel

I diskussionen av olika sorters spel som nu följer, vill jag påpeka att det är de underliggande mekanismerna i spelen jag är ute efter, inte nödvändigtvis spelet i dess helhet som det spelas utanför klassrummet. Det betyder att du själv måste anpassa spelen och välja ut de delar du tror fungerar bra för dina elever.

Det finns inte utrymme att förklara varje spel här, men en snabb sökning på internet ger svar till den som är nyfiken.

Spel med fokus på språket

Det mest uppenbara sättet att använda spel i språkundervisningen är att spela spel som fokuserar på just språket. Det kan handla om spel där vokabulär står i centrum, såsom Alias, Tabu eller Codenames. Andra välkända spel av den här typen är Alfapet och Boggle.

Av dessa spel har Alias den mest användbara underliggande mekaniken, som passar elever på alla nivåer. Spelet innehåller förstås en hel del annat, men, som jag sade ovan, är det kärnan jag är ute efter, inte hur tillverkaren tycker att spelet ska spelas. Grundtanken i Alias är att spelarna ska få lagkamraterna att gissa på ett ord utan att säga ordet, till exempel genom att säga "vitt på himlen" (moln) eller "katten fångar" (råttan). Här krävs kommunikation, för om lagkamraterna svarar "måne" eller "fågel" kanske ytterligare ledtrådar behövs.

Att få någon annan att tänka på rätt ord utan att säga det är faktiskt mycket likt att inte kunna det ordet på ett främmande språk. Det är mycket nyttigt för eleverna att träna sig på att prata även utan att kunna alla ord de behöver; att lyckas kommunicera trots bristande vokabulär.

I allmänhet kan man säga att ju mer eleverna kan, desto lättare blir det att spela spelet som det är tänkt. Codenames går till exempel utmärkt att spela helt enligt reglerna i klassrummet; allt du behöver göra är att byta ut orden i spelet mot ord som de lärt sig. Spelet går i korthet ut på att hjälpa lagkamrater att peka ut vissa ord på spelplanen, medan vissa ord ska undvikas. Om eleverna inte är mogna nog att spela enligt reglerna, går det bra att förenkla genom att till exempel bara ha ett lag (eleverna), minska antalet ord från 25 till 16 eller något annat som bibehåller spelidén men gör det lättare att hantera i ett klassrum.

Spel med fokus på kommunikation

Det finns många spel där samtal, debatt och diskussion mellan spelarna är centralt. Flera av dem handlar om att övertala andra om att du inte är skurken (även om du är det), såsom *The Resistance*, *Maffia* och andra varianter av varulvsspel. Dessa spel kräver grundläggande konversationsförmåga på målspråket, men inte mycket mer.

På senare tid har det också kommit många spel där alla deltagare samarbetar för att nå ett mål, vilket oftast kräver diskussion och samordning. Exempel på spel i denna genre är *Pandemic* och *Space Alert*, även om dessa förmodligen är för komplicerade att använda i sitt ursprungsformat.

Spel med fokus på berättelser

Berättelser har en särskild plats i människors hjärtan och det finns förstås många spel som fokuserar på detta. Ett problem med kreativt berättande, både i tal och skrift, är att det är för öppet, men genom att införa begränsningar (vilket ju var en del av definitionen av vad spel är) kan det blir både lättare och roligare för eleverna. Många elever har svårt att komma igång om instruktionen är ”Berätta om vad som helst”, men om det begränsas av vilka kort som finns på hand (som i *Once Upon a Time*), eller vad tärningarna visar (*Story Cubes*), är det lättare.

Rollspel kan också användas framgångsrikt i klassrummet, något som många lärare redan gör. Jag vill dock påpeka att den typ av rollspel jag menar här inte bara handlar om improviserad dialog och att det absolut inte får finnas ett manus (då är det inte ett spel längre). Att förse eleverna med tydliga roller, eller hjälpa dem att skapa egna, är ett måste. Om rollspelet ska handla om att boka en resa, kan instruktionerna innehålla olika regler för parterna. Till exempel kanske resenärerna vill ha vissa saker till ett visst pris, vilket inte stämmer helt med vad arrangören kan erbjuda. Förhandlingen som följer

är mycket mer lärorik än någon dialog med förskrivet manus.

Spel på målspråket

Förr i tiden fanns de flesta dator- och TV-spel bara på engelska och bara ibland på tyska, franska eller spanska. Idag är det snarare regel än undantag att spel släpps på många språk. Det varierar från att menyer och text i spelet är på det specifika språket till att allting, inklusive dialoger i videosekvenser, är på detta språk. Jag har lärt mig mycket av spel där personerna pratar engelska eller där menyer och instruktioner är på ett främmande språk.

Dator- och TV-spel fungerar sällan bra i klassrummet, men de kan vara en stark motivation för vissa elever som kan kanaliseras mot språket. Detta är inte begränsat till att spela spelet, utan kan handla om att läsa om spelet, diskutera det och lära sig mer om strategi. Detta är inte begränsat till digitala spel heller, men det är oftast det som fångar elevernas uppmärksamhet.

Fler sorters spel i undervisningen

Det finns som sagt många sätt att använda spel i undervisningen, men utrymmet i den här artikeln är begränsat. Innan jag går över till hur man som lärare kan skapa egna spel och låna in element från spel i undervisningen, vill jag kort nämna några ytterligare sätt spel kan användas:

- *Kulturellt signifikanta spel* – Olika regioner har olika spel som ses som en viktig del av kulturen. Dessa kan ibland vara värda att introducera inte bara som ett sätt att träna språket, utan också ett sätt att lära sig om en kulturell företeelse. Att kunna spela till exempel *Mahjong* och kinesiskt schack i Kina kan vara en dörr till många äventyr.
- *Vanliga bräd- och kortspel* – Även om spelet i sig inte innehåller språk eller är intressant ur ett kulturellt perspektiv kan det ändå användas i undervisningssyfte. Vanliga kortspel

eller spel med tärningar är utmärkta för att lära sig siffror, till exempel.

- *Fotboll och simning* – Dessa klassas normalt sett inte som spel, men de passar faktiskt in på den definition av spel jag använder i den här artikeln. Det mesta jag sagt om spel hittills går också att applicera på sport (eftersom det kan sägas vara ett slags spel).

Skapa dina egna spel

Det kan låta svårt att hitta på egna spel, men kom ihåg att vi pratar om spel som ska fungera i klassrummet och hjälpa eleverna att lära sig språket; din skapelse behöver inte vinna "Årets Spel"!

Precis som för vilken annan klassrumsaktivitet som helst bör utgångspunkten vara eleverna och vad de behöver utveckla. Det enklaste är att anpassa ett redan existerande spel så att det passar dina syften bättre. Om du inte känner till någon spelmekanik som passar kanske du behöver spela fler spel själv!

Viss spelmekanik kan användas till nästan vad som helst. Olika former av Memory kan till exempel användas för vad som helst där två saker ska kopplas ihop, till exempel en bild på ett tåg och det skrivna ordet för tåg.

Många kommunikativa övningar fungerar också bra som spel. Ett exempel på detta är att ge eleverna i uppgift att ta reda på vem som gick upp tidigast idag, vem som slutade skolan senast i fredags och liknande. Sådana aktiviteter blir spel automatiskt eftersom regeln att använda målspråket kan sägas vara ett hinder i sig. Om det passar är det lätt att göra detta till en tävling och se vem som hittar flest rätta svar. Det går förstås också bra att dela ut påhittad information till eleverna för ökad variation.

Både yngre och äldre elever mår bra av att röra lite på sig ibland och många spel kan innehålla moment där deltagarna behöver förflytta sig i

klassrummet för att prata med specifika personer eller göra andra saker relaterade till spelet ifråga. För mer information om att skapa spel i klassrummet, inklusive en teoretisk modell för detta, se Tomlinson & Masuhara (2009).

Spelifiering

Spelifiering, eller "gamification" på engelska, syftar till att använda spelelement inom verksamhet som i sig inte är ett spel, till exempel utbildning. Jag har hittills pratat om olika sätt att använda spel direkt i undervisningen, men spelifiering handlar egentligen mer om att titta på vad som gör spel bra och låna in dessa element till undervisningen i allmänhet.

Detta är ett stort område som jag bara kan snudda vid i den här artikeln. Det kan röra sig om allt från uppenbart fördelaktiga saker såsom att visualisera framsteg på olika sätt, till mer tveksamma element såsom att dela ut poäng eller andra utmärkelser för prestationer. Det är tydligt att de som tillverkar spel idag vet hur man uppmuntrar användaren att fortsätta och jag är säker på att vi som lärare kan lära oss mycket från detta. Det återstår dock att se vad som fungerar bra och vilka eventuella negativa aspekter vi har att förhålla oss till.

Slutsats: Spela mer i språkklassrummet

Alla elever tycker inte om alla spel, men alla elever tycker om någon form av spel, förutsatt att de introduceras på ett bra sätt och spelas under rätt förutsättningar. Baserat på min egen erfarenhet samt de lärare jag talat med efter föreläsningar och workshops med fokus på spel, tilltalar spel en överväldigande majoritet av eleverna och gör undervisning roligare. Kombinerat med att spel kan anpassas för att utveckla olika språkförmågor gör detta att spel kan vara ett kraftfullt verktyg i språklärares verktygslåda. Min förhoppning är att du genom att läsa den här artikeln har fått upp ögonen för att spel kan erbjuda mer än bara underhållning!

Referenser och vidare läsning

de Andrés, V. (1999). *Self-esteem in the classroom or the metamorphosis of butterflies*. *Affect in language learning*, 87-102.

Arnold, J. & Fonseca, C. (2007). *Affect in teacher talk*. *Language acquisition and development*, 107-121.

Avedon, E. M., & Sutton-Smith, B. (1971). *The study of games*. New York et al.: Wiley.

Dörnyei, Z. (2002). *The motivational basis of language learning tasks*. *Individual differences and instructed language learning*, 2, 137-158.

Krashen, S. D. (1987). *Principles and practice in second language acquisition*. New York.

Lee, J. F. & VanPatten, B. (1995). *Making Communicative Language Teaching Happen*. Volume 1: Directions for Language Learning and Teaching. McGraw-Hill, Inc.

Long, M. H. (2016). *In defense of tasks and TBLT: Nonissues and real issues*. *Annual Review of Applied Linguistics*, 36, 5-33. Link: <https://www.cambridge.org/core/journals/annual-review-of-applied-linguistics/article/in-defense-of-tasks-and-tblt-nonissues-and-real-issues/ED5590D-B727AE82E0A98AC05264B83E1/core-reader#>

Neubauer, D. (2015). *Mafia: a CI-friendly game*. *Ignite Language*. Link: <https://tprsforchinese.blogspot.com/2015/04/mafia-ci-friendly-game.html>

Neubauer, D. (2016). *“Escape” Text Adventure Game with AP Chinese; 《逃出去》游戏*. *Ignite Language*. Link: <https://tprsforchinese.blogspot.com/2016/09/escape-text-adventure-game-with-ap.html>

Macedonia, M. (2005). *Games and foreign language teaching*. *Support for learning*, 20(3), 135-140.

McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin.

Suits, B. (2014). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Broadview Press.

Tomlinson, B. & Masuhara, H. (2009). *Playing to learn: A review of physical games in second language acquisition*. *Simulation & Gaming*, 40e (5), 645-668.

VanPatten, B. (2017). *While We're On the Topic: BVP on Language, Acquisition, and Classroom Practice*. ACTFL.

(Denna artikel är en omarbetad och förkortad version av en artikel som tidigare publicerats i en nätversion, se "IOE Confucius Institute for Schools", <https://ci.ioe.ac.uk/learning-and-teaching-chinese-through-games/>.)



OLLE LINGE är universitetsadjunkt i moderna språk och kinesiska på Fortbildningsavdelningen, en del av Institutionen för pedagogik, didaktik och utbildningsstudier vid Uppsala universitet. Han har en lärarexamen i kinesiska och engelska, och har även bott många år i Taiwan, där han bland annat läst en master i att undervisa kinesiska som andraspråk. Han kan nås på olle.linge@edu.uu.se.

