

Fremmedspråk: et undervurdert praktisk fag

Av **Silvana Castro Elgetun**, lektor i spansk ved Askim videregående skole

Jeg har jobbet som språklærer i Norge siden 2011. I alle disse årene har jeg hørt at fremmedspråkene faller inn i kategorien teoretiske fag. I en artikkel publisert i tidskriftet Utdanningsnytt påpeker Skarre (2013) at begrepet *praktisk* i skolen er forbundet med kroppsøving, de estetiske fagene og aktiviteter i andre fag der elevene ikke sitter ved den faste pulten sin. Det er også beskrevet at det som er praktisk, har en forbindelse med det man gjør i en undervisningssituasjon: Hendene er ikke kun for å skrive, øynene er ikke kun for å lese, og i praktisk undervisning blir flere sanser involvert samtidig. De fagene som ikke oppfyller de nevnte kravene, regnes som teoretiske fag.

Samtidig utfordres dette skillet i nyere utdanningspolitikk. I Meld. St. 34 (2023–2024) *En mer praktisk skole* understrekes det at mer praktisk, aktiv og variert læring bør være en del av alle fag. Målet med dette er å styrke elevenes motivasjon og trivsel gjennom arbeidsmåter som bidrar til å gjøre kunnskapen mer relevant. Det innebærer en bredere forståelse av hva «praktisk» faktisk betyr i skolen. Også fag som fremmedspråk kan forstås som praktiske når elevene bruker språket i kommunikative og autentiske situasjoner.

Fremmedspråkundervisningen, slik jeg ser det, og basert på min erfaring som lærer, er langt fra å være et rent teoretisk fag. Å lære et fremmedspråk innebærer å utvikle

flere ferdigheter, mange av dem gjennom aktiv bruk av språket og samhandling. Samtidig kan noen resultater av denne læringen fremstå som mindre synlige eller mer abstrakte enn i andre fag. Muntlige ferdigheter, for eksempel, er ikke alltid like synlige som skriftlige tekster eller fysiske produkter og aktiviteter. De kommer frem gjennom kommunikasjon, forståelse og samspill og skjer i øyeblikket i stedet for å bli til noe varig og konkret. Det kan føre til at slike ferdigheter blir oppfattet som mer teoretiske, til tross for at de innebærer aktiv og praktisk språkbruk.

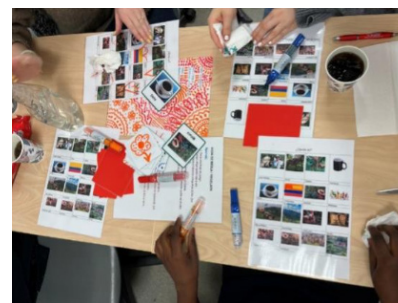
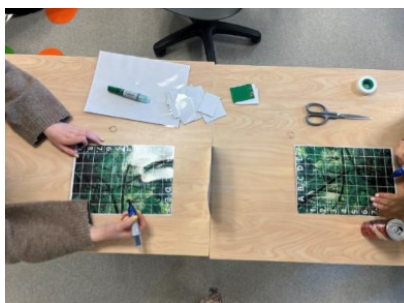
Med dette som bakteppe reiser spørsmålet seg om hvordan undervisningen i fremmedspråk kan gjøres mer synlig og

konkret samtidig som den oppleves som praktisk for elevene. En mulig tilnærming er å bruke varierte og elevaktive arbeidsmåter som legger til rette for aktivitet og deltakelse. I denne sammenhengen kan spillbasert læring være et nyttig verktøy.

Spillbasert læring (Game-Based Learning, GBL)

Spillbasert læring er en læringsmetode der spill brukes på ulike måter som et pedagogisk verktøy for å støtte læring, tilegnelse av nytt stoff og vurdering av egne kunnskaper. Både analoge og digitale spill kan benyttes for å skape meningsfulle læringsopplevelser, der elevene får mulighet til å bygge kunnskap og utforske og utvikle ferdigheter gjennom lek, eksperimentering og engasjement. Spill kan for eksempel ta form som fysiske materialer som brettspill, og kan fungere både som metode for å lære faglige temaer og som et middel for sosialisering og inkludering (Sánchez Montero, 2024, s. 58). Samtidig er det viktig å understreke at spillbasert læring krever god planlegging og et bevisst valg av spill for å sikre en god balanse mellom læringsmål og elevens opplevelse av mestring og motivasjon (Pujolà, 2022, s. 61; Espejel, 2022, s. 85).

Å bruke spill- og lekbaserte aktiviteter i fremmedspråkundervisning og andre fag kan bidra til å gjøre undervisningen mer tilpasset elevens nivå, ferdigheter og forkunnskaper. Dette samsvarer med LK20, hvor det i overordnet del understrekes at elevene skal lære gjennom varierte og elevaktive metoder (Kunnskapsdeparte-



Ulike spill laget av elevene i forbindelse med temaet «Kaffe som symbol på colombiansk kulturidentitet».

mentet, 2017). I Meld. St. 34 (2023–2024) vektlegges også behovet for mer aktiv, praktisk og variert læring i alle fag, noe som gir et faglig grunnlag for å ta i bruk spillbaserte tilnærminger til undervisningen.

Samtidig er det viktig å være klar over at spillbasert læring ikke alltid er mulig å få til. Det å utvikle et helt spillbasert undervisningsopplegg avhenger av de ulike variablene som påvirker planleggingen: tiden man har til rådighet, dynamikken i gruppen, lærerens personlighet, kompetansemålene som skal oppnås, osv. Aktiviteter som ikke er spillbaserte, som for eksempel å se en video eller lese en tekst, fører ikke til et negativt resultat. Tvert imot kan elevene oppleve slike aktiviteter som varierte og nyttige, noe jeg også har erfart i min egen undervisning.

Tips for å bygge opp ordforråd

Det er en fordel å begynne med aktiviteter som bygger på elevenes forkunnskaper, når man skal arbeide med ordforrådet. Et godt utviklet ordforråd er grunnleggende i fremmedspråklæring siden dette gir

elevene et solid utgangspunkt for å forstå både skriftlige og muntlige tekster og for å kunne formulere seg selv, både muntlig og skriftlig. Vi mennesker har en evne til å bruke ord og fraser som støtte for å kommunisere flytende (DeCarrico, 1992, nevnt i Gómez Molina, 2016, s. 492), og derfor er ord og uttrykk grunnleggende i språkopplæring (Coady, 1997, nevnt i Gómez Molina, 2016, s. 492).

Her presenteres noen eksempler på aktiviteter som kan brukes i klasserommet for å aktivisere elevene, øke motivasjonen, bidra til at de gleder seg til undervisningen, og legge til rette for at de lærer av hverandre. Spillene er designet, skrevet ut, laminert og klippet til bruk i undervisningen. Dette er tidskrevende arbeid, men materialet kan brukes om igjen flere ganger. For den som vurderer å starte med sin egen samling, er det nyttig å være klar over at det finnes mange ressurser tilgjengelig på nettet. Noen spill kan være raskere å ta i bruk i klasserommet og krever mindre forberedelse, men de blir ofte brukt kun én gang. Dersom aktiviteten skal gjentas, må

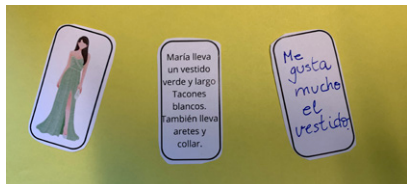
den gjerne lages på nytt. Flere av forslagene som presenteres i dette dokumentet, finnes i to eller flere varianter. Det er viktig å tilpasse nivå, tema og mål etter behov. Reglene kan enten lages i felleskap, eller så kan det åpnes for at elevene lager sine egne regler og bestemmer selv hvordan de ønsker å spille. Sistnevnte anbefales særlig, ettersom det fremmer elevens eierskap til egen læring.

Memory

Memory er et spill som egner seg godt for arbeid med ordforråd, grammatikk og produksjon av muntlige tekster. Hyppig rotasjon av elever legger til rette for samarbeid med ulike klassekamerater. Spillet er enkelt å tilpasse ulike nivåer og læringsmål. Nedenfor finner du noen forslag.

Bilde-ord Memory: Ett kort med bilde og ett med ord, godt egnet for innlæring av ordforråd (f.eks. substantiver og verb).

Setning-bilde Memory: Ett kort viser et bilde, det andre en beskrivende setning. Innholdet kan tilpasses tema, grammatikk og ordforråd. Elevene kan også skrive egne setninger basert på bildene.



Definisjon-bilde Memory: Ett kort viser en definisjon, det andre et bilde. En variant er å plassere definisjonene på veggen og

bildene på pultene. En elev leser definisjonen og formidler den muntlig til gruppen, og gruppen velger riktig bilde. Aktiviteten gjentas med nye elever.

Definisjon-ord-bilde Memory: Ett kort viser et bilde, det andre et ord og det tredje definisjonen. Elevene må kombinere kortene riktig.



Flere tips Kortsalle

Hver spiller fester et kort med et bilde eller et ord rundt hodet slik at alle andre ser det, men ikke du selv. Deretter stiller man spørsmål for å finne ut hvem eller hva man er. En annen variant er at en annen i gruppen leser en definisjon høyt, og så må den andre finne ut hvem eller hva hen er.

Dobbel

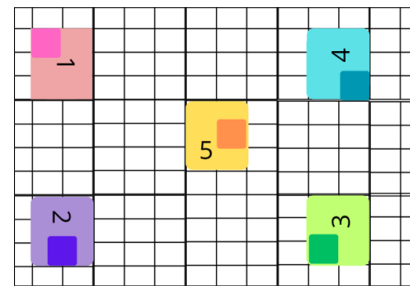
Man kan ha et tema for spillet – klær, mat, været osv. Elevene må finne matchende motiver mellom kortene. Den som ikke har flere kort igjen, vinner. Når elevene mine har lært ordforråd som har med for

eksempel klær å gjøre, øker jeg vanskelighetsgraden, slik at elevene må lage fraser der de jobber med samsvar: *un vestido rojo, una blusa blanca.*

Forslag til grammatikktrening

Grammatikk kan også jobbes med på en praktisk måte. Her presenterer jeg noen aktiviteter som kan vekke konkurranseinstinktet til elevene, men som samtidig legger til rette for å jobbe med én eller flere grammatiske strukturer, eller med et tema innenfor kultur, gjennom lek og samarbeid med andre.

Cluedo: Dette er en enkel versjon, og du kan lage en mer avansert eller temabasert variant om du ønsker det. Man trenger et brett som det som vises på bildet, brikker og spørsmål.



Eksemplet er laget med hjelp av Canva.

Spørsmålene kan man enten lage selv og gi til elevene, eller så kan elevene lage spørsmålene som et lite forarbeid til spillet. Spørsmålene skal være om temaer som elevene har gått gjennom før, for

eksempel å bøye verb i forskjellige verb-tider eller stille spørsmål der man bruker de forskjellige verbtidene (*Hva gjorde du i går?*). Det kan også være kulturelle temaer, som jul, mat, feiringer osv. (*Hvordan feirer man Día de Muertos?*). Hver spiller plasserer sin brikke i ett av rommene (spillbrettet viser de ulike rommene i et hus). Én kaster terningen og flytter det antallet ruter som den viser. Brikkene beveges i den retningen man vil – vannrett eller loddrett, men ikke diagonalt. For å bli værende på ruten eleven har kommet til, må spilleren svare riktig på spørsmålet. Dersom svaret er feil, må spilleren gå tilbake til ruten han eller hun var på. Når spilleren lander på et rom som tilhører en annen spiller (for eksempelet det grønne) og svarer riktig på spørsmålet, skal spilleren be den som eier det (grønne) rommet, om å få premiene eller poengene han eller hun har oppnådd for å komme dit. Premiene kan utformes på ulike måter, avhengig av hvordan spillet er bygget opp. Det kan for eksempel være klistremerker, poengkort eller en bekreftelse på at spilleren har oppnådd et visst antall poeng. Dersom spillet er delt inn i ulike kategorier, kan spilleren også få symbolkort som viser hvilken kategori han eller hun har oppnådd, for eksempel en klokke for verbtider, et tre for kultur eller noter for musikk.

Boot camp

Boot camp er en aktiv læringsform der elevene kombinerer faglig arbeid med fysisk aktivitet. Denne læringsformen egner seg særlig godt til trening av grammatiske aspekter.

En mulig gjennomføring er at elevene arbeider i par. Oppgaven kan for eksempel være verbbøyning i ulike tider. Elev A leser opp en grammatikkoppgave, mens elev B svarer, samtidig som han eller hun utfører en fysisk øvelse (for eksempel planke, knebøy eller push-ups). Ved feil svar må eleven starte på nytt, og partneren oppgir riktig svar. Aktiviteten gir variasjon i undervisningen og bidrar til økt repetisjon og høy elevaktivitet.

Flere tips
Cup-pong

I dette spillet trenger man flere kopper per gruppe, pingpongballer, spørsmålskort (om kultur, feiringer, tradisjoner, ordforråd, verbtider etc.) og poengark.



Spillet kan spilles enten lagvis eller individuelt. Elevene kaster baller mot kopper som inneholder ulike temaer og vanskelighetsgrader. Ved treff trekkes et spørsmål eller tema som hører til koppen. Riktig svar gir poeng tilsvarende koppens verdi, mens feil svar ikke gir poeng. Koppene kan enten fjernes etter riktig svar, eller så kan de bli stående, og så får man minuspoeng

hvis det blir treff i en kopp uten spørsmål. Temaer og vanskelighetsgrad kan tydeliggjøres ved bruk av farger, for eksempel grønn for lett nivå, gul for middels og rød for vanskelig.

Forslag til hvordan man kan jobbe utenfor klasserommet

Aktiviteter utenfor klasserommet som inkluderer fysisk bevegelse, kan være en relevant tilnærming i fremmedspråkundervisningen. Slike aktiviteter gir elevene mulighet til å bruke språket i konkrete situasjoner, noe som kan gjøre læringen mer meningsfull. Denne typen undervisning har også sammenheng med Meld. St. 34 (2023–2024) siden den er praktisk, variert og aktiv. Dette kan også knyttes til det tverrfaglige temaet folk og livsmestring, hvor det fremheves at skolen skal bidra til å utvikle elevenes psykiske og fysiske helse (Kunnskapsdepartementet, 2017).

En app som er særlig godt egnet til å få elevene til å jobbe utenfor klasserommet, er Fotspor. Der har man mulighet til å lage forskjellige ruter:

Åpne poster	Poster uten nummerering
Skattejakt	Hint om neste post
Natursti	Avdekk poster i rekkefølge
Historisk vanding	Synlige poster i rekkefølge

I Basic-abonnementet (gratisversjonen) er det mulig å legge inn tekst og bilder, mens Plus-abonnementet (betalingsversjonen) i tillegg gir mulighet for å legge inn lyd, video og quizer. Elevene kan lese tekster og besvare spørsmål knyttet til innholdet. Svarene kan for eksempel skrives ned på et ark som læreren deler ut. Elevene kan også få i oppgave å lage egne videoer, for eksempel en samtale om hva de pleier å gjøre i helgene.

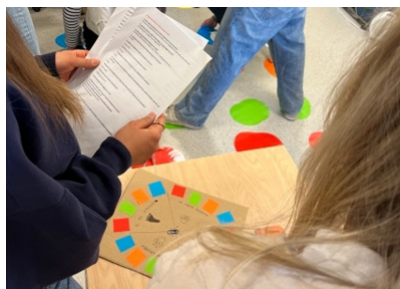
Slike arbeidsformer viser hvordan fremmedspråkundervisningen kan utvides utover klasserommet og bidra til mer aktiv og bruksrettet læring.

Elevene som designere av sine egne spill

Denne aktiviteten, der elevene designer sine egne spill, henger tett sammen med prosjektbasert læring. Den egner seg særlig godt som avslutning på et kulturelt tema, etter at elevene har opparbeidet seg kunnskap gjennom varierte oppgaver i form av spill, tekster og videoer. Når temaet er gjennomgått, arbeider elevene i mindre grupper og utvikler sine egne spill. De velger først hvilken type spill de ønsker å lage, og planlegger deretter hvordan spillet kan knyttes til temaet. Videre bestemmer de hvordan spillet skal brukes, hvilke regler som skal gjelde, og hvordan disse eventuelt må tilpasses eller utvikles. De utformer også spillets design og lager en oversikt over nødvendige materialer. Til slutt arbeider de med å tilpasse ulike spørsmålstyper slik at de

passer inn i spillet og dets regler.

På bildene ser dere noen av spillene laget til temaet *El café como símbolo de identidad cultural de los colombianos*.



Elevlagde spill: Noen krever fysisk aktivitet, mens andre spilles i roligere tempo.

Hva er det elevene sier?

Siden undervisningen er elevsentrert, er elevenes tilbakemeldinger særlig viktige for å vurdere om aktivitetene fungerer etter hensikten. Elevene opplever at kortspill der ord, bilde og definisjon kobles sammen, styrker forståelsen og hukommelsen fordi de må bearbeide og knytte sammen flere elementer samtidig. Dette representerer også en kognitiv utfordring, der de kan støtte seg på både visuelle og verbale ressurser.

Videre fremhever elevene at spill introdusert av læreren og spill de selv utvikler, utfyller hverandre. Det skaper variasjon i undervisningen, fremmer deltakelse og bidrar til et positivt læringsmiljø, samtidig som det legger til rette for felles kunnskapskonstruksjon. Det observeres også økt engasjement i undervisning med spillbaserte og aktive læringsformer, noe som kan knyttes til lek, samarbeid og konkurranse. Slike aktiviteter bidrar i tillegg til å styrke elevenes selvfølelse og evne til å arbeide selvstendig.

Konklusjon

I denne teksten har jeg presentert ulike elevsentrerte aktiviteter som gir rom for at elevene selv kan utvikle egne spill for å repetere gjennomgåtte temaer, samt aktiviteter som er utarbeidet av læreren.

Det observeres en tydelig økning i elevaktivitet når undervisningen inkluderer spillbasert læring eller andre former for aktiv læring. Dette kan forklares både med aktivitetenes motiverende og lekpregede karakter og med elementer av samarbeid og konkurranse. I tillegg bidrar slike arbeidsformer til å styrke elevenes selvfølelse og deres evne til å arbeide selvstendig.

Sett i lys av aktivitetene som er presentert i denne artikkelen, bør fremmedspråk forstås ikke bare som et teoretisk fag, men som et fag med stort potensial for praktisk og aktiv læring. Selv om enkelte ferdigheter, særlig muntlige, kan fremstå som abstrakte, innebærer de i praksis samspill

og bruk av språket. Dette samsvarer med føringene i Meld. St. 34 (2023–2024), der det legges vekt på en mer praktisk, variert og elevaktiv skole.

Gjennom bruk av spillbasert læring, aktiviteter utenfor klasserommet og andre elevaktive aktiviteter kan undervisningen gjøres mer motiverende og meningsfull for elevene. På denne måten blir det ydelig at fremmedspråk er et fag hvor ferdighetene blir utviklet gjennom aktiv deltakelse og bruk av språket i praksis.

Litteratur

Espejel, O. (2022). FTW (For The Win): con el ABJ se gana siempre. I N. Sans y F. Herrera (red.), *Innovación y creatividad en el aula de español: Nuevas formas de entender la enseñanza de una lengua*, (s. 84–92). Difusión.

Gómez Molina, Lourdes (2016). La subcompetencia léxico-semántica. I J. Sánchez Lobato og I. Santos Gargallo (red.), *Vademécum para la formación de profesores. Enseñar español como segunda lengua (L2) / lengua extranjera (LE)*. Tomo 1. 2. utg., s. 492. SGEL.

Kunnskapsdepartementet (2024). Meld. St. 34 (2023–2024). *En mer praktisk skole: Bedre læring, motivasjon og trivsel på 5.–10. trinn*. Regjeringen. Meld. St. 34 (2023–2024) – regjeringen.no

Kunnskapsdepartementet (2017). *Overordnet del – verdier og prinsipper for grunnopplæringen*. Fastsatt som forskrift ved kongelig resolusjon. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020. <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/verdier-og-prinsipper-for-grunnoppleringen/id2570003/>

Pujolà, J-T. (2022). Abran juego: el enfoque lúdico en la didáctica de lenguas extranjeras. I N. Sans y F. Herrera (red.), *Innovación y creatividad en el aula de español: Nuevas formas de entender la enseñanza de una lengua* (s. 56–65). Difusión.

Sánchez Montero, M. (2024). *En clase si se juega. Una guía práctica para utilizar y crear juegos en el aula* (8ª edición). PAIDÓS educación.

Skarre, H, R. (2013, 13. desember). *Helhetlig opplæring i estetiske fag*. Utdanningsnytt. Helhetlig opplæring i estetiske fag