

## **Þorbjörg Halldórsdóttir**

### **Gildi leikja í íslenskukennslu fullorðinna<sup>1</sup>**

Efniságrip: Leikir í tungumálakennslu eru heppileg aðferð til að þjálfa talmál og samskipti. Fyrir fullorðna nemendur þurfa markmið leikjanna að vera skýr. Leiki er hægt að nota á markvissan hátt í nánnum tengslum við annað námsefni og þjálfa þannig afmarkaða þætti tungumálsins í tali. Leikir sameina skemmtun og nám á áhrifaríkan hátt og ættu að vera órjúfanlegur hluti námsins en ekki eingöngu tilbreyting í lok tímans. Þessi kennsluáæfing hefur margvísleg gildi sem snúast ekki eingöngu um málnotkunina sjálfa heldur opnar hún dyr að samskiptum fólks frá ólíkum menningarsvæðum. Í greininni er fjallað um hugmyndafræði leikja og leikir kynntir sem reynst hafa vel í íslenskukennslu hjá Námsflokkum Reykjavíkur og Mími-símenntun.

Nemendur á almennum íslenskunámskeiðum eru frá öllum heimsálfum, með mismunandi menningu og menntun að baki. Greinarhöfundur hefur starfað í níu ár við kennslu þessa hóps, fyrst hjá Námsflokkum Reykjavíkur og nú hjá Mími-símenntun. Nemendur hans hafa komið frá fjölmörgum löndum, allt frá Tonga til Grænlands!

Margir halda að leikir séu bara fyrir börn og að ekki eigi að misbjóða fullorðnum með því að láta þá leika sér. Sumir fullorðnir nemendur hugsa á svipuðum nótum og líst ekki á blikuna þegar kennarinn segist eftir alvarlega og mikilvæga málfræðikennslu ætla í leik.

En hvað er leikur og hver er munurinn á leikjum barna og fullorðinna? Það sem er sameiginlegt í leik fullorðinna og barna er að í leikjum er endurtekning og æfing og í æfingunni eru fólgin markmið og skemmtun. Munurinn felst í því að fyrir barnið getur leikurinn verið markmið í sjálfu sér eða a.m.k. skipta önnur markmið litlu eða engu máli. Fyrir fullorðna er hins vegar algerlega nauðsynlegt að sjá tilgang og markmið með leiknum. Því er mikilvægt fyrir kennara sem hyggst nota leiki í kennslu fullorðinna að hafa markmið þeirra skýr eins og í raun öll markmið kennslunnar. Reynslan sýnir að nemendur eru því þakklátir og það skilar sér í meiri áhuga og betri árangri. (Mikilvægi þess að hafa kennslumarkmið fyrir fullorðna nemendur skýr er alþekkt í kennslufræðum fullorðinna, sjá t.d. Knowles 1998: 133-152 um sex grundvallartriði í kennslufræði fullorðinna). Dæmi um markmið með leik í tungumálakennslu er að leikurinn æfi notkun lýsingarháttar þátíðar á markvissan hátt í tali. Leikir geta líka þjálfað tiltekinn orðaforða sem þegar hefur verið lagður inn og æfður skriflega eða í lestri, t.d. orðaforða um atvinnu eða áhugamál.

Leikir eru góð viðbót við aðferðir kennara í íslensku sem erlendu máli. Þegar forsendur erlendra nemenda á almennum námskeiðum í íslensku á Íslandi eru skoðaðar er ljóst að þær geta verið mjög mismunandi. Fólk kemur hingað af ýmsum ástæðum, frá ólíkum heimshornum og misfjarlægum málsvæðum með mismunandi menntun, menningarbakgrunn og reynslu. Það er á

---

<sup>1</sup> Greinin er unnin úr málstofufyrirlestri sem fluttur var á ráðstefnu um íslensku sem annað og erlent mál hjá Stofnun Sigurðar Nordal 18. ágúst 2006. Höfundur er verkefnastjóri og kennari í íslensku fyrir útlendinga hjá Mími-símenntun.

misjöfnum aldri, er misáhugasamt um nám og lærir á ólíkan hátt. Sumir eru jafnvel ólæsir á latneskt letur. Það má ljóst vera að ein kennsluáferð eða ein námsbók kemur aldrei til móts við þær ólíku þarfir sem eru til staðar í fjölmeningarlegum hópi nemenda. Þess vegna þurfa íslenskukennarar að nota fjölbreyttar kennsluáferðir.

Sumum kennurum finnst erfitt að takast á við mikinn fjölbreytileika í hópum. Þeir taka eftir því að sumir nemendur eru óvirkir, eiga í miklu basli með námsefnið og vilja helst losna við þá úr hópnum. En þeim kennurum sem tekst að tileinka sér áferðir sem henta breiðum hópi nemenda eru sammála um að það er áhugaverðari kennsla en þegar einsleitum hópum er kennt á einsleitum hátt (Sólborg Jónsdóttir og Þorbjörg Halldórsdóttir 2006:34). Sannleikurinn er sá að fjölbreyttir kennsluhættir skila sér margfalt til kennarans, þroska hann og efla í starfi. Greinarhöfundur mælir með bókinni *Litróf kennsluáferðanna* eftir Ingvar Sigurgeirsson (1999) fyrir alla kennara sem vilja vera faglegir og snúa frá gamaldags kennsluháttum.

Þrátt fyrir ólíkar forsendur og mismunandi námsþarfir nemenda er ljóst að markmið þeirra er það sama: að læra íslensku, til þess að geta notað íslensku í íslensku samfélagi. Þeir vilja allir geta talað íslensku og átt samskipti á íslensku í sínu daglega lífi. Þarna er kominn sameiginlegur flötur sem skynsamlegt er að byggja markmið íslenskukennslunnar á. Þrátt fyrir margar ólíkar forsendur er miklu fleira sem nemendur eiga sameiginlegt, nefnilega allt það sem snýr að þeirra daglega lífi. Kennslan þarf að tengjast raunverulegu lífi nemenda og því er nauðsynlegt að þjálfa þá í málnotkun sem á sér stað í því.

Samskiptamiðaðar kennsluáferðir (*communicative language learning*) eru líklegastar til að mæta þörfum flestra nemenda í íslenskunámi hér á landi. Á tímum internets og fjölmargra möguleika til sjálfs- og fjarnáms verður enn skýrari nauðsyn þess að nota tímann þegar fólk kemur saman í hópnum og til samskipta í stað einstaklingsvinnu. Mikið hefur verið rannsakað og skrifað um samskiptamiðaðar námsleiðir í kennslu ensku sem annars/erlends máls og æskilegt að kennarar sem kenna íslensku sem erlent mál kynni sér þau fræði (dæmi um bækur um þetta efni eru *Communicative Language Teaching* eftir William Littlewood (2006) og *Designing Tasks for the Communicative Classroom* eftir David Nunan (2005). Í þessum bókum má finna lista yfir fleiri bækur um svipað efni gefnar út af sama útgefanda).

Kennarar Námsflokka Reykjavíkur þýddu fyrir fáeinum árum tvær af bókum Jill Hadfield: *Elementary Vocabulary Games* (1998) og *Elementary Communication Games* (1998) og hafa útbúið spil á íslensku úr leikjum hennar og hafa þau reynst mjög vel á almennum íslenskunámskeiðum. Jill Hadfield skilgreinir leik þannig: „A game is an activity with rules, a goal and an element of fun“ (Leikur er athöfn með reglum, markmiði og skemmtigildi) (Hadfield 1998c:4). Leikir eru aðeins ein tegund samskiptamiðaðra kennsluáferða og í raun eru oft óljós mörk á milli þess sem kallast leikur og talæfing. Leikir einkennast þó frekar af því að þeir bjóða gjarna upp á að fólk skipti um hlutverk og þurfi ekki að setja eigin persónu í sviðsljósið. Þetta er sérstaklega heppilegt í hópi þar sem fólk þekkt lítið og auðveldar feimnum einstaklingum að njóta sín án þess að verið sé að ganga of nálægt þeim persónulega.

Hægt er að flokka leiki á ýmsa vegu og Hadfield byrjar á að flokka þá lauslega í tvær gerðir: annars vegar *keppnisleiki* (*competitive games*), þar sem þátttakendur/lið keppa í ákveðinn tíma að settu markmiði og hins vegar *samvinnuleiki* (*co-operative games*) þar sem þátttakendur/lið vinna saman að sameiginlegu markmiði. Hún flokkar síðan leiki nánar í *málfærni-leiki* (*linguistic games*) annars vegar og *samskiptaleiki* (*communicative games*) hins vegar eftir því hvers konar markmiðum stefnt er að í leikjunum. Nánari undirflokkun fer svo eftir innihaldi og eðli leikja, t.d. eru *orðafordaleikir* (*vocabulary games*) undirflokkur málfærni-leikja og *upplýsingaleitarleikir* (*information gap*) undirflokkur samskiptaleikja. Allir leikir Hadfield eiga það sameiginlegt að áhersla er lögð á frjálsa málnotkun og þjálfun í liðleika málbeitingarinnar (e.

*fluency*) en ekki á málfræðilega nákvæmni (Hadfield 1998a:iii). Vissulega snúast málfræðileikirnir um þjálfun ákveðinna málfræðipátta sem oft eru málfræðilegs eðlis en hún leggur áherslu á nauðsyn þess að leikurinn æfi fyrst og fremst samskipti.

Það er skoðun Hadfield að leikir eigi að vera órjúfanlegur hluti tungumálanáms en ekki eingöngu tilbreyting á föstudagseftirmiðdögum (1998a:iii). Hún segir leiki tilvalda til að þjálfra munnlega orðaforða og málfræðipætti sem lagðir hafa verið inn og að leikirnir bjóði upp á tækifæri til að þjálfra þessa þætti í samskiptum og í samhengi við daglegt líf nemenda og skapi þannig brú frá náminu yfir í raunveruleikann.

Gildi leikja og samskiptamiðaðra leiða í tungumálakennslu eru fleiri en þau sem snerta þjálfun málfræðipátta. Þessar kennsluaðferðir geta opnað dyr að samskiptum fólks frá ólíkum menningarsvæðum og átt þátt í að eyða gagnkvæmum fordómum innan hópa. Guðrún Pétursdóttir (2003) lýsir þessu ágætlega í bók sinni sem fjallar um fjölmennningarlegar kennsluaðferðir en í bók hennar er lýst ýmsum leiðum sem innihalda leik og samvinnu nemenda. Dæmi um aðferð er samvinnunám þar sem allir nemendur eru gerðir samábyrgir fyrir ákveðnu verkefni sem unnið er í hóp og allir hafa hlutverk í hópnum. Verkefninu er ekki lokið fyrr en allir hafa lokið sínum þætti verkefnisins (Guðrún Pétursdóttir 2003:18). Yfirmarkmið fjölmennningarlegrar kennslu er annars vegar að „nemendur verði fjölmennningarlega hæfir“ og hins vegar að „nemendur læri að takast á við fjölbreytileikann almennt, læri að meta hann og skilja kosti hans“. (Guðrún Pétursdóttir 2003:19).

Þó að bók Guðrúnar sé miðuð við börn í grunnskóla og framhaldsskóla er auðvelt að yfirfæra efni hennar á fullorðna nemendur því vissulega þarf að taka á þáttum eins og að auka skilning og þekkingu fólks á því hversu mikill fjársjóður býr í fjölbreytileikanum og að gera nemendur fjölmennningarlega hæfa. Það er hlutverk kennarans að sjá til þess að allir nemendur í bekknum hafi samskipti hver við annan og læri þannig að meta styrkleika fólks sem getur verið á mjög mismunandi sviðum.

Það er trú og von greinarhöfundar að allir íslenskukennarar noti leiki að einhverju marki í kennslu sinni. Markmiðið ætti að vera einn til tveir leikir eða annars konar talæfingar í hverjum tíma! Ég hvet alla íslenskukennara til að kynna sér leiðir og kennsluhætti sem koma til móts við fjölbreytilegan hóp nemenda og auðvelda þeim íslenskunámið.

Með greininni fylgja nokkrar hugmyndir að leikjum (á powerpoint glærum) sem höfundur hefur notað í kennslu sinni og reynst vel. Ef einhver hefur áhuga á að fá nánari útskýringar á leikjunum má hafa samband við höfund, [thorbjorg@mimir.is](mailto:thorbjorg@mimir.is).

## Heimildaskrá

Guðrún Pétursdóttir. 2003. Allir geta eitthvað, enginn getur allt. Fjölmennningarleg kennsla frá leikskóla til framhaldsskóla. Hólar.

Hadfield, Jill. 1998a. *Advanced Communication games*. Longman.

Hadfield, Jill. 1998b. *Elementary Communication games*. Longman.

Hadfield, Jill. 1998c. *Elementary Vocabulary Games*. Longman.

Ingvar Sigurgeirsson. 1999. *Litróf kennsluaðferðanna*. Æskan.

Knowles, Malcolm.S. 1998. *The Adult Learner. The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development*. Houston.

Littlewood, William. 2006. *Communicative Language Teaching*. Cambridge University Press.

Nunan, David. 2005 *Designing Tasks for the Communicative Classroom*. Cambridge University Press.

Sólborg Jónsdóttir og Þorbjörg Halldórsdóttir. 2006. „Íslenska er málið. Kennsla ólíkra menningarhópa”. *Gátt. Ársrit um fullorðinsfræðslu og starfsmenntun*. 3. tbl., bls. 33-40.