



**HÁSKÓLI ÍSLANDS**

**Hugvísindasvið**

# **Dansk på spil**

*Undervisningsspil til elever i dansk fra 7. klasse til  
de mest avancerede kurser i gymnasiet*

**Ritgerð til B.A.-prófs**

**Erna Björg Guðlaugsdóttir**

**Águst 2011**

Háskóli Íslands

Hugvísindasvið

**Danska**

# Dansk på spil

*Undervisningsspil for elever i dansk fra 7. klasse  
til de mest avancerede kurser i gymnasiet*

**Ritgerð til B.A.-prófs**

**Erna Björg Guðlaugsdóttir**

**Kt.: 2411645519**

**Leiðbeinandi: Þórhildur Oddsdóttir**

**Ágúst 2011**

## Ágrip

Þessi ritgerð fjallar um kennsluspil í dönsku sem ég er að vinna að. Spilið heitir „Dansk på spil“. Sú mýta hefur gengið nemenda á milli, jafnvel áður en dönskunám þeirra hefst, að danska sé leiðinleg. Þetta spil á að vera mitt framlag til fagsins í að breyta þessari mýtu.

Hér er komið inn á þá kennslufræði sem tengist námsspilum og kynntar helstu lærdómskenningar og mikilvægi færniþáttanna fjögurra í tungumálanámi. Einnig er komið inn á kenningar sem tengjast námsstíl, þ.e. hvaða námsstíll hentar hverjum og einum og hvernig nemendur geta nýtt sér spilið til að finna út úr sínum eigin stíl.

Orðaforði spilsins er unninn út frá Aðalnámskrá grunnskóla sem kom út árið 2007 og Aðalnámskrá framhaldsskóla, erlend tungumál sem kom út árið 1999. Hugmyndin að uppsetningu spilsins kemur frá spilinu Trivial Pursuit.

Spil í kennslu geta verið árangursrík kennslutæki. Þau hafa ákveðið skemmtigildi, geta verið fræðandi og átt þátt í að skapa þægilega stemningu í skólastofunni. Öll þessi atriði eru höfð að leiðarljósi við gerð spilsins.

Nýting spilsins getur verið margvísleg. Hægt er að spila það í heild sinni eða velja ákveðna þætti út úr því og nota þá eingöngu.

Markmið mín með þessu spili eru margvísleg.

Eitt af markmiðunum er að nemendur æfi sig í að tileinka sér ákveðinn orðaforða og málfræði. Af færniþáttunum fjórum er **talið** líklega sá þáttur sem ríkust áhersla er lögð á í þessu spili. Samskiptaþátturinn kemur inn á alla þætti spilsins, þar sem nemendur þurfa að ræða saman og koma sér niður á eina sameiginlega niðurstöðu.

Nemendur fá hér tækifæri til að vinna með tungumálið á annan hátt en þau eru vön og að mínu mati er fátt jafn árangursríkt í námi en að leika sér og hafa gaman. Ef nemendur geta skemmt sér við lærdóminn eru meiri líkur að þeir geti tileinkað sér það sem þeir eru að læra.

## **Abstrakt**

Denne opgave handler om et undervisningsspil henvendt til danskundervisningen i både grundskolen og på gymnasieniveau. Spillet hedder „*Dansk på spil*” og er endnu under udarbejdelse.

Blandt elever i danskundervisningen synes der at eksistere en myte om, at dansk er kedeligt. Allerede inden eleverne starter i danskundervisningen er de præget af myten. Dette spil er et forsøg på at tænke i nye baner i forhold til sprogundervisning, og fremstår således som mit bidrag til at ændre denne myte.

I nærværende opgave beskæftiger jeg mig med teorier og metoder i forbindelse med sprogundervisning og undervisningsspil. De er præsenteret i lyset af de fire færdigheder, dvs. lytte, læse, tale og (skrive) som ligger til grund for spillet. Desuden beskæftiger opgaven sig med spillets mulighed for inddragelse af metodikker, der tager hensyn til læringsstile. Spillet muliggør en klarlægning af hvilken læringsstil, der passer til den enkelte elev, og det viser sig, at eleverne kan benytte spillet til at finde deres stil. Det ordforråd spillet beskæftiger sig med, er fastsat på baggrund af Den centrale læseplan for folkeskolen og gymnasiet.

Spillets opsætning og design er inspireret af spillet Trivial Pursuit.

Spil i undervisningen kan være et effektivt undervisningsværktøj. De har et underholdningselement, kan være informative og bidrage til en behagelig undervisningskultur i klassen. Alle disse elementer har jeg haft i tankerne ved udarbejdelsen af spillet.

Brugen af dette spil kan være meget forskellig. Det kan spilles i en helhed eller man kan udvælge bestemte dele af spillet.

Spillet tjener det formål, at styrke elevernes sprogtilenelse både i forhold til ordforråd og grammatik. Af de fire færdigheder er udtale den faktor som tillægges størst vægt i spillet. Spillet er et naturligt bidrag til en kommunikativ sprogundervisning. Der lægges stor vægt på netop det kommunikative aspekt, idet eleverne tvinges til at bruge sproget i gruppernes diskussion fremmod at finde et svar.

Eleverne får mulighed for her at arbejde med sproget på en anden måde end de er vant til, og efter min mening findes der ikke mange ting, som giver mere succes i skolen end at lege og have det sjovt, mens man lærer. Et af spillets vigtigste formål er, at styrke elevernes motivation for at lære sprog ved til dels at lade sprogtilenelsen foregå gennem leg.

## Inholdsfortegnelse

<b>1. Dansk på spil</b>	<b>7</b>
1.1 Indledning	7
1.2 Problemstilling	8
1.3 Disposition	11
1.4 Baggrund for emnevalget	12
1.4.1 Folkeskolen	12
1.4.2 Gymnasiet	12
<b>2. Teoretisk baggrund</b>	<b>13</b>
2.1 Pædagogiske undervisningsspil	13
2.2 Læringsstile	15
2.3 Undervisnings- og Indlæringsmetoder	17
2.3.1 Grammatik- og oversættelsesmetoden	18
2.3.2 Den direkte metode	18
2.3.3 Den audiolingvale metode	19
2.3.4 Kommunikative metoder	19
2.3.5 Brugen af metoder	22
2.4 Psykologiske metoder til at lære sprog	23
2.4.1 Hukommelsesteorier	23
2.4.2 Indlæring af ord på et fremmedsprog	24
2.4.3 Indlæringsmetoder	26
<b>3. Analyse</b>	<b>27</b>
3.1 Dansk på spil som et pædagogisk spil	28
3.2 Læringsstile i Dansk på spil	29
3.3 Indlæringsmetoder i Dansk på spil	29
3.3.1 Oversættelser fra dansk til islandsk	30
3.3.2 Grammatik	30
3.3.3 Basis-ting	30

3.3.4 Oversættelse fra islandsk til dansk _____	31
3.3.5 At beskrive ord _____	31
3.3.6 Spørgsmål om alt mellem himmel og jord _____	32
3.3.7 Spørgsmål om dansk samfund og kultur _____	32
<b>4. Sammenfatning _____</b>	<b>32</b>
<b>5. Konklusion _____</b>	<b>33</b>
<b>6. Litteraturliste _____</b>	<b>34</b>
Undervisningsmateriale i islandske skoler _____	36
Netsider _____	36
Forelæsninger _____	37
<b>7.0. Bilag _____</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<i>Bilag 1 – Anbefalede temaer i folkeskolen _____</i>	<b><i>Error! Bookmark not defined.</i></b>
<i>Bilag 2 – Anbefalede temaer i gymnasium _____</i>	<b><i>Error! Bookmark not defined.</i></b>
<i>Bilag 3 – Spillebrættet _____</i>	<b><i>Error! Bookmark not defined.</i></b>
<i>Bilag 4 – Dansk på spil _____</i>	<b><i>Error! Bookmark not defined.</i></b>
<i>Bilag 5 – LILLE KLAUS – OVERSÆTTELSER, DANSK-ISLANDSK __</i>	<b><i>Error! Bookmark not defined.</i></b>
<i>Bilag 6 – STORE KLAUS – OVERSÆTTELSER, DANSK - ISLANDSK_</i>	<b><i>Error! Bookmark not defined.</i></b>
<i>Bilag 7 – LILLE KLAUS – GRAMMATIK _____</i>	<b><i>Error! Bookmark not defined.</i></b>
<i>Bilag 8 – STORE KLAUS – GRAMMATIK _____</i>	<b><i>Error! Bookmark not defined.</i></b>
<i>Bilag 9 – LILLE KLAUS – BASIS _____</i>	<b><i>Error! Bookmark not defined.</i></b>
<i>Bilag 10 – STORE KLAUS – BASIS _____</i>	<b><i>Error! Bookmark not defined.</i></b>
<i>Bilag 11 – LILLE KLAUS – OVERSÆTTELSER, ISLANDSK - DANSK</i>	<b><i>Error! Bookmark not defined.</i></b>
<i>Bilag 12 – STORE KLAUS – OVERSÆTTELSER, ISLANDSK - DANSK</i>	<b><i>Error! Bookmark not defined.</i></b>
<i>Bilag 13 – LILLE KLAUS – GÆT ORDET _____</i>	<b><i>Error! Bookmark not defined.</i></b>
<i>Bilag 14 – STORE KLAUS – GÆT ORDET _____</i>	<b><i>Error! Bookmark not defined.</i></b>
<i>(Lyserød) _____</i>	<b><i>Error! Bookmark not defined.</i></b>

*Bilag 15 – LILLE KLAUS – SPØRGSMÅL , ALT MELLEM HIMMEL OG JORD \_\_\_\_\_* **Error!**  
**Bookmark not defined.**

*Bilag 16 – STORE KLAUS – SPØRGSMÅL, DANSK SAMFUND OG KULTUR (Turkisblå)*  
\_\_\_\_\_ **Error! Bookmark not defined.**

# 1. Dansk på spil

## 1.1 Indledning

For mange elever er sproglige strukturer et vanskeligt element i tilegnelsen af et nyt sprog. Nogle elever trives med at lære sproglige strukturer udenad, men mange elever har brug for alternative metoder til at tilegne sig sproglige strukturer. Med afsæt i pædagogiske teorier om sprogtilegnelse beskæftiger denne BA-opgave sig med, hvordan undervisningsspil, kan fungere som et seriøst bud på, hvordan alternative metoder til sprogundervisningen kan udformes.

Motivationen for at beskæftige sig med udarbejdelse af spil til undervisningsbrug stammer fra min egen undervisningspraksis. Jeg oplever ofte, at elever motiveres af legende elementer i undervisningen. Ifølge min erfaring er motivationen størst, hvis legen er af en sådan karakter, at den foregår i grupper. På den måde kan fagligt stærke elever nemlig hjælpe mindre stærke elever. Jeg har ofte brugt opgaver med et indbygget konkurrenceelement, og jeg har oplevet, at eleverne motiveres heraf. Desuden er det min erfaring, at mindre fagligt stærke elever påvirkes i positiv retning af samarbejdet med fagligt stærke elever, især når undervisningen udformes som leg. Jeg oplever, at legende elementer i undervisningen er frugtbare både i forhold til grammatikundervisning, ordforrådsøvelser og samfunds- og kulturelateret undervisning. Der ligger et stort forberedelsesarbejde i at udvikle legende undervisningsmateriale, og markedet for sådanne undervisningsmaterialer er ikke stort. Derfor har jeg ofte savnet en række færdiglavede "værktøjer", som kunne inddrages i og bruges som supplement til den almindelige undervisningspraksis. Derfor har jeg besluttet at lave et spil til brug i danskundervisningen, som ikke kun går på det sproglige, men også det danske samfund. Navnet på spillet er *Dansk på spil*.

Først og fremmest fungerer spillet som en slags underholdning, fordi jeg tror på, at når man lærer et nyt sprog, bliver det nemmere, hvis man lærer det gennem leg.

*Dansk på spil* bygges op efter en klassisk quiz-model, som kendes fra bl.a. Trivial Pursuit. Spørgsmålene inddeles i seks kategorier: oversættelse af ord (dansk-islandsk og islandsk-dansk) grammatik, basis: tal, dage osv., beskrivelse af ord og spørgsmål om alt mellem himmel og jord.



Gennem de forskelligartede øvelser får eleverne mulighed for at træne mange sproglige færdigheder i et spil. Formålet med spillet er at fremme flere forskellige sproglige færdigheder herunder kommunikation. *Dansk på spil* fører til aktiv og kreativ anvendelse af sproget gennem aktivering af viden og øget sproglig interaktion.

## 1.2 Problemstilling

Her vil jeg argumentere for mit valg af emne, og hvordan jeg arbejder med det:

- 1) Formål og motivation
- 2) Målgruppen
- 3) Hvad vil jeg opnå med spillet?
- 4) Brugsmuligheder
- 5) Hvilke undervisnings- og indlæringsmetoder/teorier ligger der bag spillet?

### **Hvorfor et spil? Formål og motivation**

Jeg er uddannet lærer fra KHÍ. Mit hovedfag var dansk. Jeg har undervist i dansk i 12 år, både i folkeskolen og i gymnasiet. I mit arbejde har jeg mange gange oplevet, at når jeg skal lære eleverne noget nyt, bliver de mere interesserede, hvis jeg underviser gennem en form for leg. Jeg har brugt lege både for grupper og for individuelle. Jeg har ofte brugt opgaver/lege med indbygget konkurrence, og jeg har oplevet, at eleverne synes, det er sjovt. Jeg har brugt legende tilgange i forbindelse med grammatikundervisning, ordforrådstræning, og i undervisning omhandlende det danske samfund. Mange af mine kollegaer synes, det er rigtig smart at bruge den slags lege, men de synes, at de mangler ideer til, hvordan man kan udføre opgaven/legen. *Dansk på spil* er også tænkt som støtte til undervisningen og det materiale som findes i forvejen, dvs. at de kan bruges til udvikle ordforråd og ordforbindelser og til at lære noget nyt.

Formålet er først og fremmest at lave et undervisningsmateriale for elever i dansk.

Danskundervisning går blandt andet ud på at lære eleverne visse basisting i sproget, dvs. enkelte ord og sætninger og grammatik, og målet er også, at de lærer noget om det danske samfund og dansk kultur. Eleverne skal både lære at læse dansk, lytte og forstå dansk, skrive dansk og ikke mindst at tale dansk. Jeg har haft disse færdigheder som grundlag, da jeg gik i gang med at lave et undervisningsspil.

Et andet formål med *Dansk på spil* er at friske op på dansktimerne. Som dansklærer har jeg ofte oplevet, at eleverne kan lide alle slags spørgsmålskonkurrencer, at gætte sig til ord og den slags; også selvom konkurrencerne handler om grammatik eller noget, som

de typisk ikke særlig kan godt lide. Jeg har brugt dem meget i min undervisning enten i form af konkurrencer, hvor tal trænes eller generelle spørgsmål om livet og tilværelsen danne grobund for samtaler. En konkurrence kan også bringes i spil i slutningen af en time og f.eks. bruges til at genopfriske ord, som har været anvendt i timen. Andre gange bruger jeg en hel time til sådan en leg, og det er især, når eleverne skal op til prøve, at vi gennemgår pensum på denne måde.

### **Hvilken målgruppe er spillet egnet til?**

Spillet har to sværhedsgrader. Niveau 1 for 7. klasse – 9. klasse (*Lille Klaus*) og Niveau 2 for 10. klasse – alle kurser som findes på gymnasierne og tekniske skoler (*Store Klaus*). Spillets faglige niveau samt emne og ordforråd er fastsat på baggrund af *Den centrale læseplan* for folkeskolen og gymnasiet.

### **Hvad vil jeg opnå med spillet?**

Spillet tjener det formål, at styrke elevernes sprogtilegnelse, både i forhold til grammatik, ordforråd og kommunikation. Stoffet gøres tilgængeligt for eleverne, enten ved at aktivere eksisterende viden, ved at høre svaret fra andre elever, eller ved at ordene høres gentaget. Et af spillets vigtigste formål er, at styrke elevernes motivation for at lære sprog ved til dels at lade sprogtilignelsen foregå gennem leg.

### **Brugsmuligheder?**

*Dansk på spil* kan enten bruges i slutningen af dansktimen, dvs. til at friske op på dansktimen, eller til at træne noget de har haft i læsebogen. En del af spillet træner eleverne i at bruge sproget kreativt og får dem til at kommunikere med hinanden. Spillet spilles i grupper, og der skal mindst være to elever på hvert hold, og der skal være minimum to hold.

Der findes seks kategorier i *Dansk på spil* og de er følgende:

<b>LETTERE (LILLE KLAUS):</b>	<b>SVÆRERE (STORE KLAUS):</b>
OVERSÆTTELSER DAN - ISL (gul)	OVERSÆTTELSER AF ORD DAN – ISL (gul)
GRAMMATIK (rød)	GRAMMATIK (rød)
BASIS: TAL, DAGE OSV. (grøn)	BASIS (grøn)
OVERSÆTTELSER ISL - DAN (blå)	OVERSÆTTELSER ISL - DAN (blå)
BESKRIVE ORD (lyserød)	BESKRIVE ORD (lyserød)

SPØRGSMÅL OM ALT MELLEM HIMMEL OG JORD (turkisblå)	SPØRGSMÅL OM DANSK SAMFUND OG KULTUR (turkisblå)
---	---

I den centralstillede læseplan for dansk i 7. – 9. klasse kræves det, at eleverne arbejder med udvidelse af ordforråd, danske samfundsforhold, sproglige strukturer osv. Dette spil beskæftiger sig med alle disse elementer af undervisningen. Læseplanen for de ældre elever handler om det samme, men på et udvidet niveau.

I det følgende vil jeg argumentere for valget af kategorier:

Oversættelser, dansk til islandsk og omvendt: Ordforråd er en vigtig del af sprogundervisning og oversættelsesøvelser bidrager netop til udvidelse heraf. Derfor synes jeg, at det er en vigtig kategori i spillet.

Basiskategorien træner også elevernes ordforråd indenfor grundsætninger, tal og dage og lignende.

Grammatik udgør en kategori i spillet, fordi det er væsentligt, at eleverne opnår metasproglig bevidsthed<sup>1</sup> i forhold til sproglige strukturer. Det er ikke et mål i sig selv, at eleverne ”terper” grammatik og lærer grammatiske remser udenad.

Mange elever synes, at grammatik er svært at lære, men her får de mulighed for at lære bøjninger og flere ting i samarbejde med andre - forhåbentlig på en sjov måde.

Spørgsmålskategorierne er med som et led i at give islandske unge mulighed for at lære om det danske samfund. I *Lille Klaus* er der lidt nemmere spørgsmål om det danske samfund, og der har jeg også taget almene spørgsmål angående job f.eks. (Hvem er jeg – spørgsmål).

Nærmere forklaringer på selve spillet findes i Bilag nr. 4. (s.42-43)

### **Hvilke undervisnings- og indlæringsmetoder udgør spillets grundlag?**

*Dansk på spil* baserer sig på Johannes Wagners<sup>2</sup> redegørelse for pædagogiske spil.

---

<sup>1</sup> Metasproglig bevidsthed = at bruge sprog/grammatik på metaplan: det er når man bevidst taler om/tænker på hvordan man bruger sproget/grammatikken. Hvorfor hedder det sådan og sådan, hvorfor bruger vi flertal her og datid der osv. –dvs. reflektere over sproget.

<sup>2</sup> Johannes Wagner er professor ved Syddansk universitet i Odense, i sprog og kommunikation og leder for Ph.d. –skolen ved det Humanstiske fakultet. Han har udgivet mange bøger og skrevet mange artikler om sprog og kommunikation og blandt andet om spil i sprogundervisningen.

Sådanne spil har det til fælles med andre spil, at de styres af regler. Reglerne angiver, hvem der må foretage sig hvad. Derudover har pædagogiske spil et indlæringsmål. De kan bruges som hjælpemiddel til at automatisere elementer ligesom i huskespil. Man kan bruge dem til at øve pragmatiske eller grammatiske færdigheder. Man kan også bruge dem til at aktivere elevernes kreativitet i sprogbrug. (Wagner, 26-27)

Pædagogiske spil skal kunne gentages, for at give eleverne mulighed for at korrigere deres adfærd. De skal også være åbne, dvs. det skal ikke være helt forudsigeligt, hvad der vil ske. Desuden er det vigtigt, at pædagogiske spil er sjove, så de fanger elevernes opmærksomhed. (Wagner, 31-32)

Wagner deler undervisningsspil op i tre grupper: *indlæringspil*, *problemløsningspil* og *rollespil*. Jeg bruger Dunn og Dunns<sup>3</sup> model, når jeg undersøger hvilke læringsstile spillet tilgodeser.

I forhold til fremmedsprogsundervisningens metodik baserer spillet sig på teorier om indlæring og hukommelse. Spillet lægger op til flere forskellige undervisningsmetoder i forhold til undervisningen i fremmedsprog, herunder *Grammatik- og oversættelsesmetoden*, *Den direkte metode*, *Den audiolingvale metode* og *Kommunikative metoder*.

### 1.3 Disposition

For at imødekomme opgavens formål, at begrunde teoretisk og argumentere for at det er en god ting at anvende spil i danskundervisningen, er opgaven struktureret i to teoretiske hovedområder og en analysedel. Opgavens ene teoretiske hovedområde er koncentreret omkring pædagogiske undervisningsspil og undervisningsmetoder, der imødekommer forskellige læringsstile. Denne position baserer sig på Dunn og Dunns teorier om indlæring. Opgavens andet teoretiske område beskæftiger sig med undervisningsmetoder i fremmedsprogsundervisningen; herunder psykologiske perspektiver indenfor hukommelses- og indlæringsteorier.

Opgavens analysedel beskæftiger sig med mit undervisningsspil. Analysedelen vil indeholde en kategorisering af spillet, en analyse af spillets muligheder i forhold til læringsstile og en undersøgelse af, hvilke undervisnings- og indlæringsmetoder spillet

---

<sup>3</sup>Dr. Rita Dunn og Dr. Kenneth Dunn er amerikanske professorer i St. John's universitet i New York. I mange år har de lavet undersøgelser om læringstile. Deres teori går ud på hvilke faktorer har indflydelse på forskellig indlæring hos mennesker. De går ud fra at alle har deres egen måde at lære på.

lægger op til.

Relevante begreber defineres løbende i opgaven.

## 1.4 Baggrund for emnevalget

*Dansk på spil* er bygget op omkring den islandske centrale læseplan for folkeskolen og gymnasiet, og de temaer som denne anbefaler for undervisningen. Desuden er spillet inspireret af det undervisningsmateriale, som hyppigst bruges på skolerne. Spillet er niveauinddelt, hvor den ene del egner sig bedst til folkeskolen og den anden til gymnasiet, men spillet kan selvfølgelig bruges på det niveau, som man ønsker. I det følgende redegøres for, hvordan spillet imødekommer de krav, den centrale læseplan stiller for henholdsvis folkeskolen og gymnasiet.

### 1.4.1 Folkeskolen

De undervisningsbøger som hyppigst bruges på skolerne er temaopdelte. Temaerne kan f.eks. være *skolen*, hvorunder der findes opgaver om skoleskemaet, fag, skoletaske og ting man bruger i skolen, som f.eks. bøger, penalhus, viskelæder osv. Inden for det samme tema findes der opgaver med grammatikøvelser, som passer til alderstrinnet. Den islandske centrale læseplan for folkeskolen, har anbefalet en række temaer, hvoraf nogle indgår i undervisningsspillet. Disse temaer er følgende:

#### **Før 7. klasse:**

Jeg, skolen, familien, tøj, tid, mad, idræt, interesser, helligdage, Danmark og Norden

#### **Før 8. klasse:**

Boligen, sommer, tøj, skolen, interesser, tal, forlystelsespark

#### **Før 9. klasse**

Kroppen, musik, det sociale liv i skolen, udseende, trafik, butikker

#### **Før 10. klasse**

Kærlighed og venskab, dagligt liv i Danmark, arbejde, livsstil, folk i nyhederne, skoler, uddannelse. Se nærmere i bilag nr. 1 (s. 38-39)

### 1.4.2 Gymnasiet

Temaerne for spillets højeste niveau er inspireret af det pensum som de fleste folkeskoler/gymnasieskoler bruger. Se litteraturliste (s.36). Disse er i tråd med, hvad *Den islandske centrale læseplan –dansk*, for gymnasiet, anbefaler:

Arbejde for unge, unges forbrug, voksnes forbrug, familien, rejser i Danmark og i Norden, Island versus Danmark, penge, banker, interesser

### **DAN203**

Muligheder på arbejdsmarkedet, idræt, kørekort, forbrydelser

Skolesystem, sammenligning mellem Island og Danmark, at rejse i Europa, muligheder for ungdommen

### **DAN 303**

Medier

### **DAN 403**

Nyheder

Se nærmere i bilag nr. 2 (s. 40)

## **2. Teoretisk baggrund**

Dette kapitel beskæftiger sig med teorier om og metoder i forbindelse med sprogundervisning. Første afsnit handler om teoretiske tilgange til pædagogiske undervisningsspil. Andet afsnit beskæftiger sig med Dunn og Dunns model af læringsstile. Herefter følger et afsnit om undervisningsmetoder som Auður Hauksdóttir beskriver dem i bogen *Lærereens Strategier*. Kapitlet afsluttes med et afsnit om psykologiske teorier om hukommelses og indlæring i sprogundervisningen.

### **2.1 Pædagogiske undervisningsspil**

Spil opfattes af mange som noget, der har med leg og fritid at gøre. Spil i undervisningssammenhæng bliver ofte nedvurderet og beskyldt for at være et useriøst bud på undervisning. Men teoretisk set er der faktisk god opbakning til at anvende spil som fagligt supplement til undervisningen. Ifølge Wagner kan spil nemlig spille en stor rolle for den sproglige udvikling, idet "*spil er måden at intensivere sproglig øvelse, fordi spil skaber en anden form for undervisningskommunikation end den spørgsmålsbaserede samtale, fordi spil kan føre til en aktiv og kreativ anvendelse af sproget.*" (Wagner, 15)

Der findes mange forskellige typer pædagogiske undervisningsspil. Wagner har delt dem op i tre hovedtyper som er *indlæringspil, problemløsningspil og rollespil*. Indlæringspil sætter fokus på et afgrænset sprogligt formål, der automatiseres gennem spillet. I problemløsningspil arbejder eleverne med et problem eller emne som opgives på forhånd og i rollespil, leger de (spiller) i fiktive verdener, der er skabt på baggrund af virkeligheden. (Wagner, 33)

Indlæringspil er den mest anvendte spiltype i undervisningssammenhæng. Spillene kan være meget forskellige i deres udformning og kan i en enkel form bestå af en grammatisk strukturopgave, hvor eleverne kæmper imod hinanden og scorer points ved at give det rigtige svar eller den rigtige løsning. Indlæringspil er de mest lukkede pædagogiske spil, på den måde at de er forudsigelige og der findes kun en løsning, men de er aldrig helt forudsigelige. (Wagner, 34)

Der findes mange forskellige typer af problemløsningsspil. Her kommunikerer spillerne med hinanden, og deres mål er at løse et problem. Men problemet behøver ikke have noget med virkeligheden eller erfaring at gøre. (Wagner, 39)

Spil kan bruges på mange måder. Spil kan ofte meget mere end andre opgavetyper. De er bl.a. rigtig gode til at fremkalde kreativitet hos eleverne. Spil kan være et medium som kan få eleverne til at kommunikere i undervisningen. (Wagner, 24)

Birgit Henriksen<sup>4</sup> beskæftiger sig også med brugen af spil i undervisningssammenhæng. I en artikel fra bogen "Elevcentrerede arbejdsformer i den kommunikative fremmedsprogsundervisning", skriver hun, at

*"[spillene] ændrer undervisningssamtalens struktur og skaber derved mere varierede kommunikationsformer, som er en forudsætning for, at bestemte sproglige indlæringsmål som f.eks. diskursstyrende elementer overhovedet forekommer i fremmedsproglige samtaler i undervisningen og derfor overhovedet kan indøves systematisk."* Desuden argumenterer hun for, at undervisningsspil aktiverer eleverne mere end den lærercentrerede undervisning gør, og at *"de giver mulighed for at arbejde med pædagogiske mål såsom demokratisk opdragelse og selvstændighed i klassen."* (Birgit Henriksen, gengivet af Wagner, 21)

Ifølge Wagner og Henriksen er der altså god grund til at anvende spil i undervisningen. Dels aktiverer spil eleverne i undervisningen, og elevernes deltagelse sættes i fokus. Desuden arbejder spillene med en kreativ tilgang til sprogindlæring. I næste afsnit undersøges det, hvordan en sådan tilgang til undervisning kan understøtte de forskellige læringsstile, der er repræsenteret i et undervisningslokale.

---

<sup>4</sup> Birgit Henriksen er Cand.mag. i engelsk og religion. Ph.D. i fremmedsprogspædagogik. Lektor ved Institut for Engelsk, Germansk og Romansk, og centerleder CIP Københavns Universitet

## 2.2 Læringsstile

Hos det danske læringstilscenter Cubion<sup>5</sup>, der tilbyder kurser inspireret af Dunn & Dunn og Howard Gardner<sup>6</sup> for bl.a. lærere, pædagoger, defineres læringsstile på denne måde:

**"Læringsstil er de metoder vi bruger, når vi skal: Koncentrere os om ny og svær information, tage information ind, bearbejde information til viden, lagre viden og bruge vores viden".** (Dunn og Dunn, Læringsstile, <http://www.cubion.dk/index.php?id=21666>)

Teorien om læringsstile er udviklet af Dr. Rita Dunn og Dr. Kenneth Dunn, som beskæftiger sig med menneskers forskellige læringsstile. Deres teori undersøger hvilke faktorer, der spiller ind på indlæring hos mennesket. Udgangspunktet for at arbejde med læringsstile er, at alle mennesker har deres egen måde at tilegne sig stof på, at koncentrere sig på, at huske på og at anvende nyt stof på. (Heimbürger, Hanne. "Dunn og Dunn". <http://intelligenser.emu.dk/temami/laeringsstile/vigtigefaktorer.html>)

Når undervisningen beskæftiger sig med læringsstile, tages der hensyn til om eleverne lærer bedst ved at lytte, se, berøre eller ved at bruge kroppen? Hjælper det at drikke eller spise under arbejdet? Er det bedst for eleven at sidde stille eller at bevæge sig under indlæringen?

For nogle elever vil det således passe bedst at lytte og tale, andre vil analysere tekster eller lære med billeder. De fleste bruger en blanding af læringsstilarter. Hver og en læringsstil kan lede til effektiv sproginlæring. Undersøgelser har vist, at de elever som bruger blanding af læringsstile, er de bedste sprogelever. (Eyjólfur Már Sigurðarson, 17.11.2009)

I traditionel klasseundervisning, kan det være svært at give eleverne mulighed for at finde den læringsstil, som passer bedst for dem. Dog er der mange ting som de kan prøve, hvis de får mulighed for det. Når spil som dette bruges i undervisningen, får eleverne lejlighed til at afprøve den stil som passer til dem. Læringsstilmodeller hjælper lærere og pædagoger til at finde ud af og tilrettelægge en bedre undervisning til den enkelte elev.

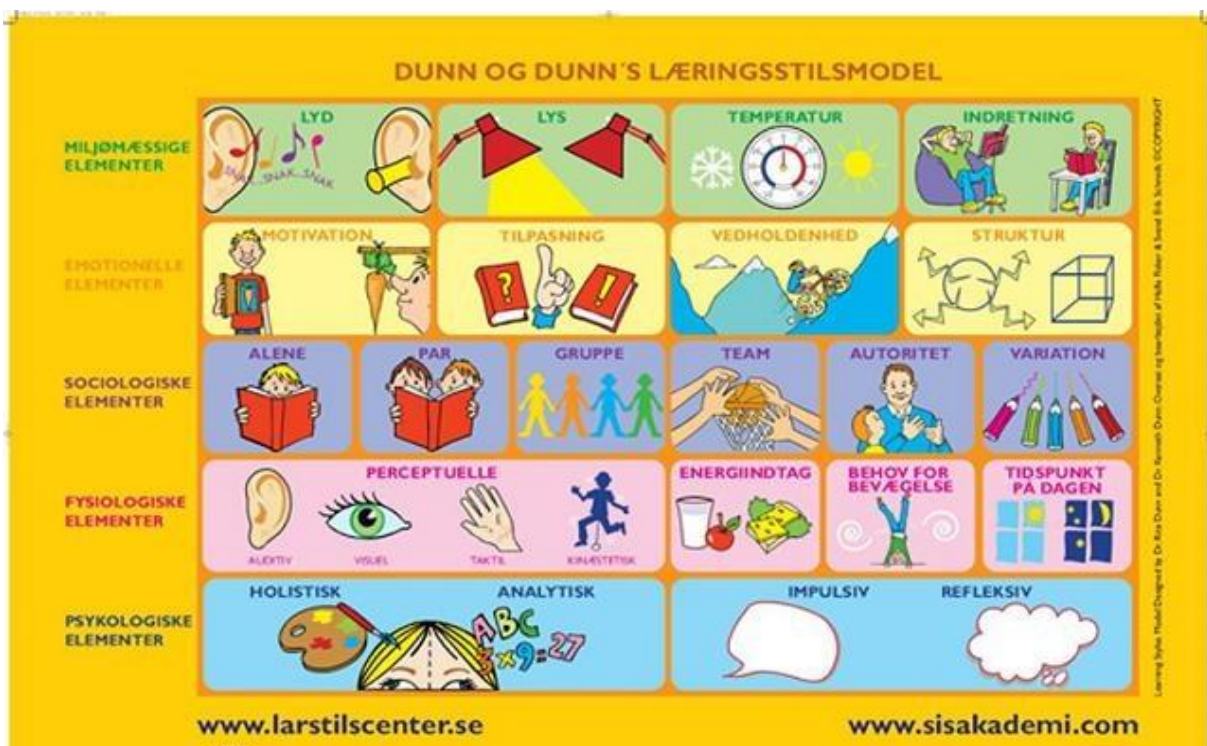
---

<sup>5</sup> Cubion = er certificeret som **Danmarks Læringsstilscenter** under det internationale læringstilsnetværk (ILSN) (International learnig styles network)og arbejder ud fra Dunns og Dunns læringsstilsteori.

<sup>6</sup> Howard Gardner blev født 1943. Han er en amerikansk kognitiv psykolog ansat ved Harvard-universitetet. Han er bedst kendt for sin teori om forskellige typer af intelligens. Han har defineret 7 intelligenser, der siden har vundet genklang over hele verden.



Rita Dunn og Kenneth Dunn har lavet en læringsstilmodel, hvor de har fundet ud af, at der er 20 elementer som muligvis kan påvirke os, når vi skal lære noget<sup>7</sup>:



(Heimbürger, Hanne. "Dunn og Dunn".

<http://intelligenser.emu.dk/temami/laeringsstile/vigtigefaktorer.html>)

Modellen er opdelt i 5 grupper og forstås sådan:

### **Miljømæssige elementer**

Lærer du bedst med eller uden lyd eller lys? Spiller temperaturen i lokalet en rolle? Kan du bedre lide at sidde ved et skrivebord/skolebord eller at ligge på sofaen, når du læser eller laver lektier?

### **Emotionelle elementer**

Motiverer du dig selv, når du skal lære eller gøre noget vanskeligt? Kan du godt holde ud i lang tid? Er du vedholdende? Er du god til at tage ansvar? Skal der være struktur i tingene, når du læser eller arbejder?

### **Sociologiske elementer**

Kan du bedst lide at arbejde alene, i par eller i en gruppe? Vil du selv bestemme hvem er i gruppen eller må læreren bestemme? Vil du have læreren i nærheden, eller nogen anden? Har du brug for blanding af det hele?

### **Fysiologiske elementer**

Kan du bedst lide at lytte, når du lærer, eller se eller røre? Skal du kunne bevæge dig mens du lærer? Lærer du bedre hvis du spiser imens eller drikker lidt? Skal du helst bevæge dig, mens du arbejder? Kan du bedre lide at lære om morgenen eller aftenen, eller spiller det en rolle for dig på hvilken tidspunkt du lærer?

### **Psykologiske elementer**

Skal du lave "trin-for-trin", når du arbejder med en opgave? Skal du kunne se formålet med opgaven og dens helhed? Går du i gang med en opgave med det samme, eller vil du helst tænke opgaven igennem, inden du går i gang med den?

Ved brug af spil som dette i undervisningen får eleverne mulighed for at afprøve deres læringsstil. De kan f.eks. finde ud af om det passer bedre for dem at sidde på en stol eller at ligge på gulvet. De kan også finde ud af, om det passer for dem at bevæge sig eller være stille osv. Jeg kommer nærmere ind på, hvordan der kan arbejdes med læringsstile i opgavens analysedel.

## **2.3 Undervisnings- og Indlæringsmetoder**

Den måde hvorpå undervisning tilrettelægges og organiseres på, kaldes undervisningsmetode. Metoden inkluderer både udformningen af undervisningen og elevernes arbejdsform. Således er det væsentligt for læreren at overveje, hvilke midler og metoder, der anvendes i klasseværelset. Afhængigt af lærerens evner, elevernes forudsætninger og undervisningens genstand (stoffet) vil undervisningsmetoden ændre sig. Sprogundervisning tilrettelægges traditionelt set ud fra en af følgende metoder: grammatik- og oversættelsesmetoden, den direkte metode, den audiolingvale metode og den kommunikative metode. Dette afsnit redegør for de forskellige metoders indhold, styrker og svagheder og diskuterer dem i forhold til spillet.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Metoderne gennemgås på baggrund af Auður Hauksdóttirs kategorisering i bogen *Læreren strategier - elevernes dansk. Dansk som fremmedsprog i Island*.

### 2.3.1 Grammatik- og oversættelsesmetoden

Denne metode er rigtig gammel og før i tiden blev den brugt meget til undervisningen i de klassiske sprog, som for eksempel latin og græsk. Den handler om at lære grammatik og regler udenad. Mange mente, at denne metode skabte bedre disciplin blandt eleverne, samt at den fremmede elevernes intellekt. Formålet med oversættelser fra f.eks. latin til andre sprog var også at fremme læsefærdigheden. Eleverne lavede stiløvelser i lange baner, og ofte var det sætninger taget ud af kontekst. Det var sjældent, at elever lærte eller øvede sig i at tale latin, fordi dette sprog ikke var tænkt som kommunikationsmiddel. Læreren har en meget dominerende rolle, når man bruger denne metode. Han tilrettelægger undervisningen og lektionens forløb.

Når man bruger denne metode, får eleven ikke mulighed for at tage initiativ. Elevens rolle bliver meget begrænset af det, som læreren beslutter eller gør. Undervisningen er i høj grad produktcentreret, men ikke procescentreret, og i selve vurderingen af sproglige spørgsmål spiller læreren en central rolle, f.eks. når han retter stiløvelser eller forklarer og oversætter. (Auður Hauksdóttir, 49 - 51)

### 2.3.2 Den direkte metode

Denne metode er kendt fra det nittende århundrede. Metoden er også kendt under navnene reformmetoden, den naturlige metode, den antigrammatiske metode m.fl. Her lægges vægt på, at eleven opnår en vis færdighed i sproget ved at bruge det, dvs. at tale og at lytte til sproget. (Auður Hauksdóttir, 53)

Når børn lærer deres modersmål, kommunikerer de først mundtligt og senere lærer de at læse sproget og at skrive, og metoden går ud på at prøve at efterligne denne proces: nye ord læres ved hjælp af kendte gloser eller gennem demonstrationer, fremvisning af genstande eller billeder. Sværere eller abstrakt ordforråd forklares ved at associere til noget som eleverne kender i forvejen. Træning i læse- og skrivefærdighed kommer sent i undervisningen.

Grammatikken skal inddrages efterhånden, som det passer ind i undervisningen. Man kan benytte sig af forskellige øvelsestyper som f.eks. omsætningsøvelser (fra ental til flertal, nutid til datid osv.), indsætningsøvelser, diktater, genfortællinger og fristile. Elevernes rolle er ikke så passiv her som den er med grammatik- og oversættelsesmetoden, men undervisningen er fortsat meget lærerstyret. Det, som læreren siger fungerer som et forbillede for eleven. De mest brugte aktiviteter er, at eleverne svarer på lærerens spørgsmål, enten mundtligt eller skriftligt. Det kan være

indholdsspørgsmål om hvad som helst. Andre typiske aktiviteter er, at eleverne laver referater, stile eller diktater. Grammatikken indlæres f.eks. ved hjælp af indsætnings- og omsætningsøvelser. (Auður Hauksdóttir, 55)

### 2.3.3 Den audiolingvale metode

Den audiolingvale undervisningsmetode er ikke særlig gammel, den blev udviklet i fyrrene. På det tidspunkt manglede der sprogtrænede lærere, dvs. lærere som var trænede i mundtlig sprogfærdighed. Træning i skriftlig sprogfærdighed kom senere ind i processen.

Hovedvægten blev lagt på fonologi og grammatiske strukturer frem for ordforrådsindlæring. Sproget skulle ikke bruges på en kreativ måde. De yngste elever blev trænede i mundtlig sprogfærdighed, og senere lærte de at læse ordene og skrive dem. Eleverne blev trænede i at lytte og så senere at udtale, samt grammatik og ordforråd betragtedes som led i at opnå mundtlig sprogfærdighed. Talesproget bliver trænede igennem dagligdags kendte situationer. Sprogindlæringen prioriteres på den måde at eleverne lytter først, så taler de, læser og skriver. Undervisningen tager udgangspunkt i dialogen og eleverne lærer nye ord og sætninger igennem dialoger.

Den audiolingvale metode styres af læreren. Læreren stilles frem som et sprogligt forbillede, og derfor er det meget vigtigt, at læreren udtaler sproget 100% rigtigt. Det er også lærerens rolle at rette eleverne, hvis de laver fejl, for at forhindre at fejlen automatiseres.

Mange lærere har kritiseret den audiolingvale metode, fordi de ikke synes den er motiverende nok for eleverne. I nogle øvelser er ordforrådet begrænset til det minimale, og det synes mange lærere, fjerner motivationen til at arbejde med indholdsrigte tekster, fra eleverne. Kritikken går desuden på, at det er sværere for læreren at få eleverne til at arbejde kreativt med sproget. Udelukkelsen af teoretisk grammatik blev også kritiseret. For mange kan eksplicit viden om grammatiske regler lette indlæringen af sproget, specielt hos voksne elever.

Nyere undersøgelser har vist, at den separate træning af de fire færdigheder, dvs. læse, skrive, lytte og tale ikke passer særlig godt i sprogundervisning.

(Auður Hauksdóttir, 63)

### 2.3.4 Kommunikative metoder

Der findes mange forskellige metoder inden for sprogundervisning som kaldes kommunikative metoder. Det, som de har til fælles, er en holdning om at sprog læres ved

at bruge det - altså ved at kommunikere. De sidste år har sprogforskere fundet ud af, at sprogbrug er vigtigere for sprogindlæring end eksplicit viden om sprogets formregler. Det, som kendetegner kommunikativ sprogindlæring, er, at opbygningen af kommunikativ kompetence opnås gennem fri kreativ brug af sproget. Indlæringen bliver en individuel proces, hvor hver elev styrer opbygningen. (Auður Hauksdóttir, 64)

I modsætning til de ældre og meget produktorienterede<sup>9</sup> sprogundervisningsmetoder er den kommunikative sprogundervisning procesorienteret.<sup>10</sup> Sprog opfattes som en dynamisk størrelse, der udvikles i en proces, og der er mindre fokus på at opnå specifik viden om sproglige strukturer. (Auður Hauksdóttir, 78) En procesorienteret tilgang til undervisningen fokuserer på at optimere elevernes læring. Formålet er at involvere eleverne i, hvad de skal opnå med opgaven, og hvordan de skal lære det. Her spiller det også en stor rolle, at eleverne kan bruge egne evner til at udvikle individuelt arbejde og ikke mindst, at samarbejde med andre elever. (Auður Hauksdóttir, 90)

Kommunikative opgaver kan være meget forskellige. Men deres kendetegn er, at de opfordrer eleverne til at bruge sproget aktivt til kommunikation.

Sproget, som eleverne arbejder med i deres opgaver, skal ligne det sprog, som de bruger dagligt. Kommunikative opgaver kræver ofte, at eleverne bruger sproget både produktivt og receptivt. På den måde kan løsningen af en konkret kommunikativ opgave medføre, at eleverne kan bruge sproget til at læse en besked, præsentere sig, stille spørgsmål, mundtligt eller skriftligt, søge oplysninger i medierne m.m. Når eleverne bliver bedre til at kommunikere, er de taskbaserede<sup>11</sup> opgaver ofte mere komplicerede. (Auður Hauksdóttir, 96)

Kommunikative opgaver kan bruges på mange måder og den måde, som oftest er brugt i sprogundervisningen, er samtale mellem to personer dvs. oftest lærer og elev, men i kommunikative spil/lege er der bedre mulighed for at bruge en samtalestruktur, hvor alle taler med alle. Men det kan selvfølgelig aldrig blive helt et symmetrisk net. Se strukturbilleder her nedenfor. (Wagner, 16-17)

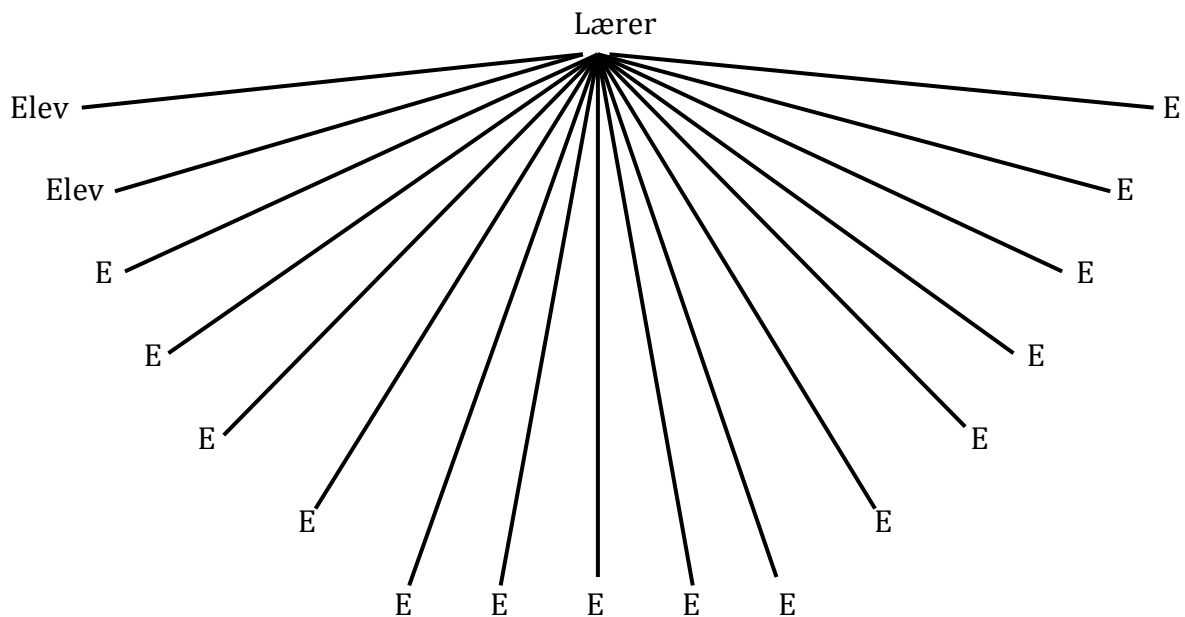
Figur 1 Samtale mellem to personer. Lærerstyret samtale – lærer taler med en elev ad gangen.

---

<sup>9</sup> Produktorienteret = nogen som har fokus på produktet i et forløb, dvs. vægten lægges på selve produktet, men ikke selve processen.

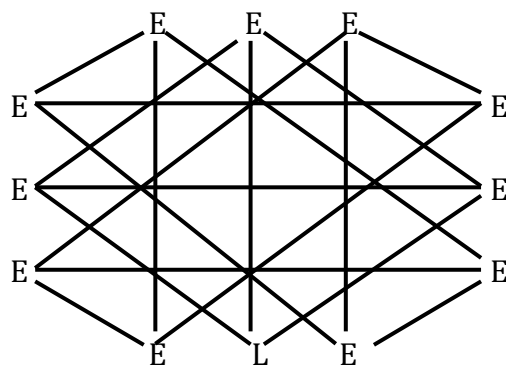
<sup>10</sup> Procesorienteret = nogen som har fokus på processen i et forløb, men ikke selve produktet.

<sup>11</sup> Taskbaseret = opgave eller øvelse der er konstrueret for at fremme et bestemt indlæringsmål, typisk ved hjælp af en elevcentreret, kommunikativ arbejdsform.



Her kommunikerer læreren med en ad gangen, og det betyder, at resten af gruppen er passiv. Der er kun få elever som er aktive i hver undervisningstime.

Figur 2 Denne kommunikationsstruktur har mere form af et net. Her kommunikerer alle med alle. Læreren er en del af gruppen.



Her har alle mulighed for at være aktive. Når spil som *Dansk på spil*, bruges i undervisningen, kommunikerer eleverne med hinanden på denne måde.

I traditionel undervisning blev spil brugt til at opfylde ventetid. I kommunikativ undervisning er spil blevet til et centralt metodisk værktøj. Kommunikativ undervisning skal give eleverne en motiverende sproglig udfordring til fremmedsproglige aktiviteter. Kommunikative opgaver i undervisning kan bl.a. udgøres af spil. (Wagner, 23)

### 2.3.5 Brugen af metoder

Grammatik og oversættelsesmetoden bruger jeg meget i mit spil, men ikke i metodens oprindelige udgave fordi, i den her blandes den med de kommunikative metoder, når eleverne skal oversætte ord fra dansk til islandsk og omvendt. I grammatikkategorien bruger jeg den også. Men det er ikke læreren, som spiller en central rolle: der er andre elever som stiller spørgsmålene, og elevgruppen må diskutere sig frem til en løsning, som de skal blive enige om. Elevernes rolle er altså væsentlig mere aktiv, end hvad grammatik- og oversættelsesmetoden lægger op til.

De tre kategorier: oversættelserne dansk/islandsk og islandsk/dansk samt grammatik, er meget produktorienterede kategorier, idet der ofte kun findes et svar på de spørgsmål, som stilles. Dog kan oversættelserne have mere end et rigtigt svar.

Den direkte metode bruger jeg også lidt, men den bruges på lidt anden måde end i metodens oprindelige udgave. Traditionelt er undervisning baseret på den direkte metode meget lærerstyret i og med, at læreren fungerer som et forbillede for eleven. Men i *Dansk på spil* er eleverne forbilleder for hinanden, dvs. at de (muligvis) lærer ordene fra hinanden. I spillet svarer eleverne på hinandens spørgsmål, hvor eleverne i den direkte metode traditionelt enten mundtligt eller skriftligt har svaret på lærerens spørgsmål. Det kan være indholdsspørgsmål, om hvad som helst.

Den audiolingvale metode bruger jeg ikke særlig meget i *Dansk på spil*. Metoden er lærerstyret og læreren fremstår som sprogligt forbillede, hvorfor læreren må beherske målsproget sikkert. I spillet er det som nævnt eleverne som spørger hinanden og kommunikerer med hinanden, og de kan ikke udtale sproget 100% rigtigt. Eleverne bliver heller ikke rettet, hvis de laver fejl i f.eks. udtalen. I denne metode er ordforrådet i mange opgaver begrænset til det minimale, hvilket i nogen udstrækning også er tilfældet i *Dansk på spil*. Mange har kritiseret denne type opgaver og ment, at det tager motivationen til at arbejde med indholdsrige tekster fra eleverne. Men jeg håber ikke at det bliver tilfældet med mit spil.

I *Dansk på spil* lægges der stor vægt på det kommunikative aspekt. I kategorien **Gæt ordet** skal eleverne bruge sproget på en kreativ måde. De skal selv bestemme, hvilke ord de bruger, når de forklarer forskellige ord/ting. I alle kategorier er kommunikation det centrale. De skal altid kommunikere med hinanden på holdet og diskutere sig frem til et svar.

## 2.4 Psykologiske metoder til at lære sprog

Psykologisk forskning indenfor tilegnelse og læring beskæftiger dig med, hvordan viden automatiseres, og hvordan læringsprocesser foregår. Dette afsnit handler om forskning og teorier indenfor indlæring og hukommelse. Afsnittet tjener det formål at afdække, hvilke læringsmæssige potentialer *Dansk på spil* indeholder.

### 2.4.1 Hukommelsesteorier

Der findes mange teorier om, hvordan man kan systematisere og fremme hukommelsen. I lyset af denne opgaves fokus er Robertos Assagiolis<sup>12</sup> teorier om hukommelse relevante.

Alt det, vi modtager fra den ydre verden gennem sanserne, eksisterer kun ganske kort i bevidsthedsfeltet. Derefter forsvinder det ud i intetheden og afløses af andre sanseindtryk eller af sindets og følelsernes spontane aktiviteter. Men det forsvinder ikke helt fordi, på en eller anden måde efterlader det spor i os, som vi kan fremkalde igen eller vække i bevidstheden. Man kan sammenligne det med at lære at cykle eller svømme. Man lærer det måske som barn, men så bruger man det ikke i mange år og som voksen opdager man til sin undren, at man stadigvæk kan svømme eller cykle.

Mennesket har en slags modstand i hjernen imod trættende og ubehagelige indtryk. Det kan f.eks. være rigtig svært at huske grammatiske bøjninger udenad. Vores opmærksomhed bliver på en måde doven. Det som ikke vækker ens interesse vækker modstand og skaber opmærksomhedsflugt. Det som ikke vækker interesse eller en behagelig og/eller positiv følelse, vil kun gøre overfladisk og ringe indtryk på os, og udviskes let af andre, mere levende indtryk. Det kan være trættende, kedeligt og uinteressant for elever at lære tørre grammatiske regler, med alle de utallige undtagelser eller at bøje en mængde uregelmæssige verber. I denne situation hjælper det ikke, hvis hjernen på en måde stritter imod modtagelsen af disse nye oplysninger. Nogle mennesker har brug for at gentage de nye ord, som de hører eller læser, og denne impuls skal man give frit løb. Andre behøver længere tid, før de er klar til at udtrykke det, som de har lært. Det kan også have noget med, hvilken type man er, dvs. indadvendt eller udadvendt. (Assagioli, Roberto. "En psykologisk metode til at lære sprog".

<http://www.psykosyntese.dk/a-122/>)

---

<sup>12</sup> Roberto Assagioli (1888-1974) var en italiensk psykolog og humanist. Assagioli grundlagde den psykologiske bevægelse kendt som psykosyntesen, som stadig er under udvikling i dag af terapeuter og psykologer, som praktiserer denne teknik. Han har udgivet mange bøger om psykosyntese.



### 2.4.2 Indlæring af ord på et fremmedsprog

Vi har to slags hukommelser. Det er korttids- og langtidshukommelse.

Korttidshukommelsen bruger vi som en slags oplagringsplads. Hvis målet er at lære noget, dvs. huske noget for evigt, så skal inputtet transporteres fra korttidshukommelsen til langtidshukommelsen. Hvis vi beder nogle elever om f.eks. at gentage et ord eller en sætning, vil de oftest bruge korttidshukommelsen. De faktorer som er vigtige for at styrke lagring af ord i hukommelsen er:

- variation i præsentationsformen
- hyppighed, dvs. at eleven får lejlighed til at møde ordet ofte
- arbejde med det mentale betydningsnetværk
- den kognitive dydebearbejdning
- elevens følelse af at have et behov for ordet
- iøjnefaldende træk ved ordet

(Henriksen, Birgit. "Ordforråd og ordforrådsindlæring".

<http://pub.uvm.dk/2000/sporet/hel.htm#Ordforrådsindlæring>)

#### **Variation i præsentationsformen.**

At bruge forskellige tekster og øvelser til at lære nye ord hjælper elever til at huske ordene. Variation giver også mulighed for stimulerende repetition af samme emne i varierende kontekster.

**Hyppighed** giver også eleven mulighed for at huske ordene bedre. Derudover vil gentagne præsentationer være med til at give flere kilder til ordforståelsen.

Når der arbejdes med at udvikle og styrke det **mentale betydningsnetværk**, udvikler eleven ordforståelsen. Mange ord får deres betydning i sammenhæng med andre ord i ordforrådet. Forskning har vist, at ord er lagret i vores mentale leksikon i forskellige betydningsrelationer. Indlæringen styrkes ved at sætte nye ord eller nyt stof i sammenhæng med allerede indlært viden.

**Kognitiv dydebearbejdning.** Når eleven lærer et nyt ord, tvinges han til at bruge mental energi og får mulighed for at tænke dybere på ordets betydning. Dette kan øves f.eks. igennem problemløsningsopgaver og sorteringsøvelser.

Elevens **behov og ønsker om at lære et ord** eller udvikle sit ordforråd inden for et bestemt område kan styrke hukommelsen og være fremmende for motivationen.

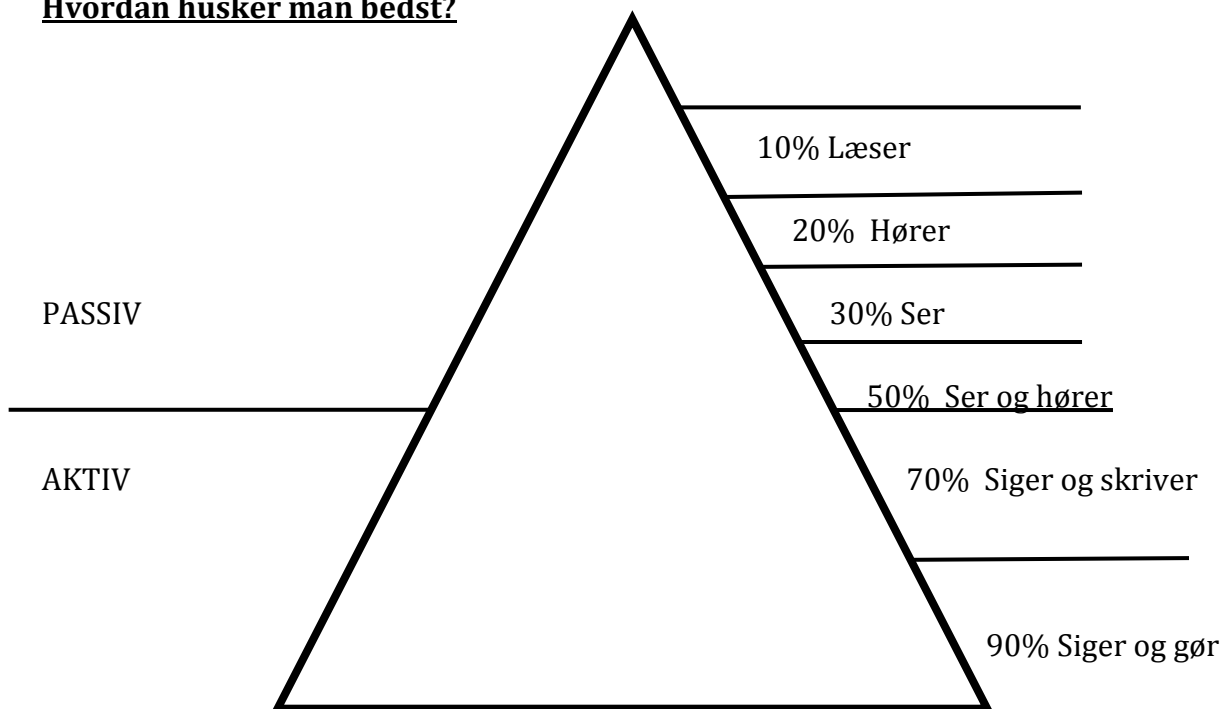
**Iøjnefaldende træk ved et ord** kan påvirke vores evne til at huske bestemte ord. F. eks. hvis ordet lyder sjovt, er anderledes eller mærkeligt på en måde.

(Henriksen, Birgit. "Ordforråd og ordforrådsindlæring".

<http://pub.uvm.dk/2000/sporet/hel.htm#Ordforrådsindlæring>)

I en forelæsning kom Guðrún Geirsdóttir, ind på hukommelsesteorier og viste en model som passer for de fleste. Vi er meget forskellige, og der findes ingen regler som passer på alle i forhold til, hvordan man husker bedst. Men mange undersøgelser viser, at det at lave/skrive gloser giver de fleste elever op til 7 gange større mulighed for at huske ordene. Og hvis de oven i købet også skal sige ordene, er der op til 9 gange større mulighed for, at de husker dem. Men den allerbedste vej til at lære noget nyt er at sige ordet og gøre noget med det. Hun viste os en huskemodel (se nedenfor)

### Hvordan husker man bedst?



- Huskemodellen viser, at elever som kun læser det som de skal lære, er passive elever og de husker omkring 10% af det, som de har læst.
- Elever, som kun lytter til noget som de skal lære, er også passive, og de husker omkring 20% af det, som de har hørt.

- Hvis elever får mulighed for at se noget, som de skal lære er de passive, men de husker omkring 30% af det, som de har set.
- Elever husker omkring 50% hvis de får mulighed for at se og høre det som de skal lære. Men stadigvæk er de passive.
- Hvis elever skal lære noget igennem at skrive og tale er der 70% mulighed for at de husker det. På denne måde er de også aktive.
- Elever husker bedst hvis de får mulighed for at tale og gøre (learning by doing). På denne måde er de også aktive.

(Guðrún Geirsdóttir, forelæsning 23.11.2009)

### 2.4.3 Indlæringsmetoder

Det, som læreren underviser eleverne i på skolen, er ikke nødvendigvis det samme, som det eleven lærer på skolen. Grunden hertil er, at elevernes evner og kompetencer i forhold at indtage ny læring kan være meget forskellig. Foruden de læringsstile som skal tilpasses hver elev, spiller flere ting ind i indlæringen. Jeg har valgt at bruge en artikel af Roberto Assagioli om indlæringsmetoder til at belyse dette.

Assagioli har delt dem op på følgende måde:

- Livligheden og charmen ved visuelle indtryk
- Forbindelsen mellem forskellige former for indtryk
- Gentagelse
- Efterligning
- Tillid mellem lærer og elev

#### **Livligheden og charmen ved visuelle indtryk**

Dette er velkendt i reklamebranchen. Annoncer går ud på at fange blikket hos læseren, enten ved at bruge noget sjovt, spændende eller opmærksomhedsvækkende. For sproglærere gælder det samme. Skulle lærere ikke, så vidt muligt drage fordel af dette for at gøre deres elevers opgave lettere og mere behagelig?

#### **Forbindelsen mellem forskellige former for indtryk**

Når man kombinerer forskellige sanseindtryk er der større mulighed for, at eleverne husker det, som de har lært. Dette kan læreren benytte sig af ved at bruge visuelle, auditive og motoriske indtryk. Den enkleste måde at opnå dette er at udtale en sætning,

som samtidig vises på tavlen med store bogstaver, og bede eleverne fokusere opmærksomheden på skiftevis at lytte og se, mens sætningen gentages flere gange. Derefter kan eleverne kopiere sætningerne flere gange og gentage dem højt.

### **Gentagelse**

Gentagelse er nødvendig for sprogeleven.

### **Efterligning**

Betydningen af efterligning er en velkendt og utvivlsom kendsgerning, som imidlertid ikke er nok udnyttet i studiet af sprog. Denne metode bruger jeg ikke i spillet. Men her kan man f.eks. vise en dansk film med dansk tekst på.

### **Tillid mellem lærer og elev**

En anden værdifuld metode til at fremme indlæringen af sprog er et tillidens bånd mellem lærer og elev. Dette betyder ikke, at der skal være særligt personligt bånd eller følelsesmæssig relation mellem lærer og elev, men at der bør skabes en glad, venskabelig relation, uformel og fuld af liv, modsat fra den stive, reservede eller professoragtige relation, der nogle gange er normen. Dette kan gøres ved at krydre undervisningen med noget anderledes, sjovt, spændende, nyt – f.eks. ved hjælp af et undervisningsspil, hvor eleverne leger med sproget og forhåbentlig lærer på samtidig. En almen og levende interesse vækkes igennem leg og sport. Det behøver ikke være en uoverkommelig opgave for læreren at foreslå små opgaver, spil, lege og konkurrencer for at stimulere eleverne til ivrighed efter at lære.

Selvom eksempelvis grammatik kan være kedeligt og tørt at lære ved hjælp af traditionelle grammatikbøger, kan det gøres mere interessant gennem leg. Fordelen herved er, at eleverne lærer grammatik sammen med andre som måske er lidt bedre til det, og når eleverne oven i købet får mulighed for at diskutere lidt med hinanden, er det endnu bedre. (Assagioli, Roberto. ” En psykologisk metode til at lære sprog”. <http://www.psykosyntese.dk/a-122/>)

## **3. Analyse**

Dette afsnit beskæftiger sig med en dybdegående analyse af *Dansk på spil*. Analysen baserer sig på den teori, der er blevet præsenteret i opgavens andet afsnit.

Analysen er struktureret sådan, at jeg først forklarer de kategorier, som er brugt i spillet.

Herefter analyseres de undervisningsmetoder, der er anvendt i spillet.

Der er seks kategorier i spillet:

LILLE KLAUS	STORE KLAUS
OVERSÆTTELSER DAN - ISL (gul)	OVERSÆTTELSER AF ORD DAN - ISL (gul)
GRAMMATIK (rød)	GRAMMATIK (rød)
BASIS: TAL, DAGE OSV. (grøn)	BASIS (grøn)
OVERSÆTTELSER ISL - DAN (blå)	OVERSÆTTELSER ISL - DAN (blå)
BESKRIVE ORD (lyserød)	BESKRIVE ORD (lyserød)
SPØRGSMÅL OM ALT MELLEM HIMMEL OG JORD (turkisblå)	SPØRGSMÅL OM DANSK SAMFUND OG KULTUR (turkisblå)

Disse seks kategorier er meget forskellige både i udformning og i et lærings- og undervisningsperspektiv. Nogle kategorier er meget lukkede og traditionelle, men andre er helt åbne og rigtig kreative. Spillet kan således karakteriseres som værende både åbent/lukket, pædagogisk og kreativt, og er altså et meget alsidigt bud på undervisning.

### 3.1 Dansk på spil som et pædagogisk spil

I forhold til at definere *Dansk på spil* som værende enten indlæringspil, problemløsningspil eller rollespil, kan man sige, at det er blanding af indlæring og problemløsning. Pædagogiske spil har indlæringen som målsætning. Denne målsætning kan bl.a. udgøres af indøvning af grammatiske og pragmatisk færdigheder og af at aktivere elevernes kreativitet. (Wagner, 26-28) *Dansk på spil* er et problemløsningspil, fordi det kombinerer et indholdsmæssigt problem med et sprogligt aspekt. Der skabes grundlag for en kommunikativ undervisningssituation, fordi der er noget som eleverne skal tale om og diskutere. I dette undervisningspil formidles der også nyt stof. Et af kendetegnene ved pædagogiske spil er, at de skal kunne gentages. Det er meget vigtigt, at de gentages, for at eleverne får mulighed for at blive bedre til at korrigere deres adfærd. Pædagogiske spil er kendetegnede ved at være åbne. Som nævnt er *Dansk på spil* delvist åbent.

Alle spil styres af regler. Reglerne bestemmer, hvem der skal foretage sig hvad, og hvem der skal tale med hvem, og hvad de skal tale om. Kommunikationsstrukturen skabes således af reglerne. Læreren kan deltage i spillet på lige fod med eleverne eller som spillets leder.

En værdifuld faktor ved at bruge et spil i undervisningen er, at der skabes en glad, venskabelig, uformel relation fuld af liv mellem elever og lærer.

Eleverne leger ikke bare med sproget, forhåbentlig lærer de noget samtidig.

### 3.2 Læringsstile i Dansk på spil

*Dansk på spil* tager i vid udstrækning højde for elevernes forskellige læringsstile. Spillet giver eleverne lov til at tilpasse sig de stilarter, som passer dem bedst. Der er mulighed for at påvirke både miljømæssige, sociologiske, fysiologiske og psykologiske elementer ved f.eks. at give eleverne mulighed for at ligge på en madras på gulvet, mens de spiller, eller sidde i en blød sofa eller på en stol ved et bord, som de er vant til. De får mulighed for at arbejde sammen i en gruppe, hvor de er en del af et team. Eleverne har gode muligheder for at bevæge sig. De kan gå rundt, hvis det passer dem eller stå op f.eks. når de skal „beskrive ordene“ for deres hold.

Den afslappede stemning der opstår omkring spillet kan desuden medvirke til, at eleverne har nemmere ved at huske, hvad der siges, og hvad der diskuteres i gruppen inden, der gives et svar.

### 3.3 Indlæringsmetoder i Dansk på spil

I forhold til Assagiolis inddeling af indlæringsmetoder, bygger *Dansk på spil* særligt på den første kategori nemlig Livligheden og charmen ved visuelle indtryk. *Dansk på spil* tilbyder en sjov, spændende og opmærksomhedsvækkende måde at lære på.

Desuden er gentagelse en stor del af spillet. Eleverne hører de samme ord eller lignende ord gentaget gang på gang, og det hjælper dem til at lagre ordene i langtidshukommelse.

En anden værdifuld metode, som spillet lægger op til er tillidsforholdet mellem lærer og elev. Der skabes en glad, venskabelig relation, som er også uformel og fuld af liv. Et undervisningsspil kan nemlig skabe den situation, hvor eleverne leger med sproget og forhåbentlig lærer noget nyt. En almen og levende interesse vækkes igennem leg.

Grammatikken har en vigtig funktion i sprogindlæring. En del af spillet handler om grammatik. Her får eleverne mulighed for at lære grammatik gennem en leg, som muligvis gør indlæringen lidt mere interessant. Fordelen ved det kan også være, at de

lærer grammatikken sammen med andre som måske er fagligt lidt bedre, og når eleverne oven i købet får mulighed for at diskutere grammatik, er det endnu bedre.

### 3.3.1 Oversættelser fra dansk til islandsk

En af opgavetyperne handler om, at eleverne skal oversætte danske ord og ordforbindelser til islandsk. (Se bilag nr. 5 og 6, s:43-45) Det ordforråd, der anvendes, stammer fra det pensum som bruges hyppigst på skolerne. I *Dansk på spil* er ordforrådet tilpasset de temaer, der findes i den islandske centrale læseplan for folkeskolen og gymnasium. De yngste elever i spillets målgruppe har ikke nødvendigvis lært eller hørt alle ordene før, men så lærer de dem med tiden, dvs. ved gentagelser af ordene. Denne kategori er en lukket opgavetype, men måske ikke helt, fordi der jo findes variationer af ordene, og der er ikke altid kun et rigtigt svar. Oversættelsesopgaver bygger på Grammatik og oversættelsesmetoden. Dog er opgaverne i *Dansk på spil* blandet med den kommunikative metode, fordi eleverne på holdet kommunikerer med hinanden indtil de er tilfredse med den løsning, som holdet bliver enig om.

### 3.3.2 Grammatik

Den enkleste form for indlæring foregår i kategorien "grammatik". Enten er det 50/50 spørgsmål, dvs. spørgsmål med givne muligheder, hvor eleverne skal vælge a eller b. Ellers er det direkte grammatiske spørgsmål som f.eks.: "hvordan lyder verbet GÅ i datid?" (Se bilag nr. 7 og 8, s: 47-49) Her går jeg ud fra, at eleverne har lært en del grammatik. De kan også lære en del mere grammatik, mens de spiller. I den del af spillet, der hedder *Lille Klaus* og som er målrettet begynderundervisningen i dansk indgår grammatiske elementer som f.eks: at finde køn, ental, flertal af substantiver, spørgeord, nutid-datid af verber. I *Store Klaus*, som er henvendt til fortsætterundervisningen, indgår: gradbøjning af adjektiver, datids tillægsform af verber mm. Grammatikkategorien er meget lukket, fordi der kun findes et svar. Selvom denne kategori hører til **Grammatik- og oversættelsesmetoden**, kan man også sige at **den kommunikative metode** bruges her, fordi eleverne i små grupper prøver at finde ud af svaret eller at huske svaret, og således kommunikerer de med hinanden.

### 3.3.3 Basis-ting

Kategorien Basis-ting indeholder spørgsmål om tal, dage osv. *Lille Klaus* indeholder tallene fra 20 og op til 100, som kan være rigtig svære for mange elever at lære. Desuden indeholder kategorien ugedagene og tidsadverbier og tidsbetegnelser som i fjor, forgårs,

i går osv. *Store Klaus* indeholder også tal, men her er det lidt sværere nemlig tal og ordenstal. (Se bilag nr. 9 og 10, s:50-51)

Denne kategori falder også under **Grammatik - og oversættelsesmetoden**. Denne kategori er lukket, dvs. at der kun er en mulighed for rigtigt svar. Men den falder også ind under **den kommunikative metode** ligesom alle andre kategorier, fordi eleverne kommunikerer/diskuterer med hinanden, inden de giver svaret.

### 3.3.4 Oversættelse fra islandsk til dansk

I oversættelsesøvelsen, hvor ord oversættes fra islandsk til dansk, er ordene lidt nemmere end de ord, som oversættes fra dansk til islandsk. I *Lille Klaus* er ordene oftest substantiver og verber, men i *Store Klaus* forekommer flere ordklasser. (Se bilag nr. 11 og 12, s:52-53) Jeg har brugt ordforråd fra de mest brugte undervisningsbøger i folkeskolen og på gymnasier, og ligesom i den første kategori har jeg valgt ord ud fra de temaer, som anbefales i den centrale læseplan for folkeskolen og gymnasium. Nogle gange er der flere oversættelser (svar) end dem, som jeg anvender i spillet, men så er det lærerens opgave at beslutte om deres oversættelser er rigtige eller ej.

Den anvendte metode er **Grammatik - og oversættelsesmetoden**. Men den er blandet lidt med **den kommunikative metode**, fordi eleverne på holdet kommunikerer med hinanden, indtil de er tilfredse med den løsning, som holdet bliver enig om. Denne kategori er lukket, men dog ikke helt fordi der findes forskellige oversættelser.

### 3.3.5 At beskrive ord

Denne kategori går ud på, at en på holdet får 30 sekunder til at forklare to ord for resten af holdet. I *Lille Klaus* er det kun substantiver, og verber men i *Store Klaus* indgår både substantiver og verber og adjektiver. (Se bilag nr. 13 og 14, s:54-55) Holdene får to ord. En fra holdet skal forklare de andre på holdet, hvilke ord han har. Han må ikke sige en del af ordet og heller ikke bruge oversættelser fra andre sprog. Han får 30 sekunder til at forklare ordene. Det kommer an på deres egen kreativitet, hvordan ordene forklares. Som et eksempel kunne ordet bukser forklares på en meget enkel måde som f.eks. „tøj for benene” eller på lidt sværere måde ligesom „ tøj som findes i mange varemærker som f.eks. Levis, Diesel. De skjuler benene”.

I denne kategori bruges **den kommunikative metode**. Denne kategori er meget åben, og her bruger eleverne deres egen fantasi.



### 3.3.6 Spørgsmål om alt mellem himmel og jord

Som navnet angiver, indeholder kategorien spørgsmål om alt mellem himmel og jord.

Det kan være spørgsmål om kendte personer, stillingsbetegnelser, dyr, farver osv. (Se bilag nr. 15, s:56-57)

I kategorien bruges der en blanding af **den direkte metode** og **den kommunikative metode**. Når man bruger **den direkte metode** bliver undervisningen meget lærerstyret. Men her er det ikke læreren som styrer, det er eleverne selv. Læreren skal kun bruges som støtte, hvis eleverne ikke kan styre legen selv, eller hvis de er i tvivl, om noget er rigtigt eller forkert. Her, ligesom i alle andre kategorier, kan man sige, at den kommunikative metode også bruges, fordi eleverne skal kommunikere og diskutere sig frem til deres endelige svar. Denne kategori er lukket, fordi der oftest kun findes et svar.

### 3.3.7 Spørgsmål om dansk samfund og kultur

Kategorien indeholder spørgsmål om kendte personer, kendte steder, eventyr, musikere mm. (Se bilag nr. 16, s: 58-59) Det er ikke meningen, at eleverne kan alle svarene, men med tiden lærer de mange ting om det danske samfund og dansk kultur igennem spillet. De lærer måske også at diskutere sig frem til svar. Selvfølgelig lærer de også fra de andre på deres hold, fordi holdet samlet set ved betydeligt mere end hver enkelt på holdet. Ligesom i kategorien spørgsmål om alt mellem himmel og jord, er dette blanding af den direkte metode og den kommunikative metode. Denne kategori er lukket, fordi der kun findes et svar.

## 4. Sammenfatning

Jeg har i denne opgave gjort rede for, hvordan mit undervisningsspil i dansk, *Dansk på spil*, er opbygget og med hvilke undervisningsmæssige begrundelser.

Motivationen for at lave spillet er, at jeg som dansklærer synes, at der mangler materiale som dette til danskundervisningen. Jeg har manglet materiale, som kan bruges til at motivere eleverne til at kommunikere med hinanden og til at arbejde sammen i grupper og eventuelt lære af hinanden.

Danskundervisningen går ud på at lære eleverne visse basisting i sproget, dvs. enkelte ord og sætninger og grammatik. Målet er også, at de lærer noget om dansk kultur og samfund.

Opgaven har behandlet teorier og metoder i forbindelse med sprogundervisning med særligt fokus på teoretiske tilgange til pædagogiske undervisningsspil og Dunn og Dunns

model af læringsstile. Spillet *Dansk på spil* er således baseret på teorier om undervisning og indlæring.

Sprogundervisning tilrettelægges traditionelt set ud fra en af følgende metoder: grammatik- og oversættelsesmetoden, den direkte metode, den audiolingviale metode og den kommunikative metode. Opgaven har belyst og diskuteret de forskellige metoders indhold, og deres styrker og svagheder i forhold til spillet. Endelig er også psykologiske teorier om hukommelse og indlæring i sprogundervisningen belyst og inddraget i udviklingen af *Dansk på spil*.

## 5. Konklusion

Jeg har gået med en drøm i maven i mange år om at lave et undervisningsspil på dansk. Efter at have arbejdet med ideen i denne opgave er jeg endnu mere sikker på, at det er noget, som jeg vil gennemføre.

Jeg er sikker på, at et undervisningsspil som dette bliver til gavn for både lærere og elever.

Der findes mange slags undervisnings og indlæringsteorier og metoder angående almen undervisning men ikke særlig mange som kun beskæftiger sig med sprogundervisning eller sprogindlæring. Opgaven har beskæftiget sig med teorier og metoder i forbindelse med sprogundervisning og undervisningsspil. Desuden beskæftiger opgaven sig med spillets mulighed for inddragelsen af metodikker, der tager hensyn til læringstile.

Spil i undervisningen kan være et effektivt undervisningsværktøj. De har et underholdningselement, kan være informative og bidrage til en behagelig undervisningskultur i klassen. Alle disse elementer har jeg haft i tankerne ved udarbejdelsen af spillet.

Denne opgave har hjulpet mig at fokusere på de ting, som jeg vil opnå med spillet. Først og fremmest laver jeg spillet for, at eleverne lærer nye ting, men det er ikke mindre vigtigt, at de for lov til at opleve noget sjovt i dansktimerne.

Spillet tjener det formål, at styrke elevernes sprogtilenelse både i forhold til ordforråd og grammatik. Af de fire færdigheder er udtale den faktor som tillægges størst vægt i spillet. Spillet er et naturligt bidrag til en kommunikativ sprogundervisning. Der lægges stor vægt på netop det kommunikative aspekt, idet eleverne tvinges til at bruge sproget i gruppernes diskussion fremmod at finde et svar.

Eleverne får mulighed for her at arbejde med sproget på en anden måde end de er vant til, og efter min mening findes der ikke mange ting, som giver mere succes i skolen end at lege og have det sjovt, mens man lærer. Et af spillets vigtigste formål er, at styrke elevernes motivation for at lære sprog ved til dels at lade sprogtilægnelsen foregå gennem leg.

Blandt elever i danskundervisningen synes der at eksistere en myte om, at dansk er kedelig. Allerede inden eleverne starter i danskundervisningen er de præget af myten. Dette spil er et forsøg på at tænke i nye baner i forhold til sprogundervisning og fremstår således som mit bidrag til at ændre denne myte. Hvis vi som lærere har en positiv holdning til Danmark og det danske sprog, er jeg sikker på, at dette syn kan smitte af på eleverne.

## 6. Litteraturliste

- Aðalnámskrá framhaldsskóla, erlend tungumál.* Reykjavík: Menntamálaráðuneytið, 1999.
- Auður Hauksdóttir. *Lærereens strategier - elevernes dansk. Dansk som fremmedsprog i Island.* København: Nordisk ministerråd, 2001.
- Christensen, Bjarne Petra Hölscher, Erich Rabitsch, red. *Andet sprog. Elementer til elevcentreret undervisning i dansk som andetsprog.* Vejen: OP-forlag, 1996.
- Christensen, Christian Becker & Peter Widell. *Politikens nudansk grammatik.* København: Politikens forlag, 2003
- Dönsk-íslensk orðabók.* Hrefna Arnalds og Ingibjörg Johannessen, ritstj. Reykjavík: Ísafoldarprentsmiðja, 1992.
- Funder, Bent. *Dansk kulturhistorie 1945-2003.* Århus: Systime, 2003
- Grundbog i fremmedsprogspædagogik.* Kasper, Gabriele & Johannes Wagner, red. København: Gyldendal, 1989.
- Lammers, Hans og Flemming Nygaard. *Kommunikativ fremmedsprogsundervisning.* København: Grafisk forlag a/s, 1980.
- Rienecker, Lotte & Peter Stray Jørgensen. *Den gode opgave.* København: Samfundslitteratur, 2010.
- Scocozza, Benito og Grethe Jensen. *Politikens etbinds Danmarkshistorie.* København: Politikens forlag, 2007
- Wagner, Johannes. "Kommunikative spil i fremmedsprogsundervisningens hverdag." *Kommunikative spil i fremmedsprogsundervisningen.* Johannes Wagner, red. København: Forlaget Åløkke a/s, 1990.
- Wagner, Johannes. "Generelle aspekter ved spil i fremmedsprogsundervisningen." *Kommunikative spil i fremmedsprogsundervisningen.* Johannes Wagner, red. København: Forlaget Åløkke a/s, 1990.

## Undervisningsmateriale i islandske skoler

Arnbjörg Eiðsdóttir & Kristín Jóhannesdóttir. *Glimrende*. Reykjavík: Námsgagnastofnun, 2004.

Arnbjörg Eiðsdóttir & Kristín Jóhannesdóttir. *Grammatik*. Reykjavík: Námsgagnastofnun, 2006.

Arnbjörg Eiðsdóttir & Bergþóra S. Kristjánsdóttir & Kristín Jóhannesdóttir. *Superdansk*. Reykjavík: Námsgagnastofnun, 1998.

Ásdís Lovísa Grétarsdóttir. *Dejlige Danmark*. Kópavogur: Námsgagnastofnun, 2009

Bjarni Þorsteinsson og Michael Dal. *Danmarksmosaik 2000*. Reykjavík: Vaka Helgafell, 2000

Brynhildur A. Ragnarsdóttir og Kirsten Friðriksdóttir. *Dansk er mange ting*. Reykjavík: Mál og menning, 2003.

Brynhildur A. Ragnarsdóttir og Kirsten Friðriksdóttir. *Sådan siger man*. Reykjavík: Mál og menning 2002.

Hrefna Arnalds. *Danskur málfræðilykill*. Reykjavík: Mál og menning, 1996

Pedersen, Jette Dige. *Dansk åhhh hjælp*. Reykjavík: höfundur, 2010

Michael Dal og Þórunn Erna Jessen. *På udebane 2*. Reykjavík: Iðnú, 2004.

## Netsider

*Psykosyntese*. Red. Britt Jakielski, København: Kentaur træning, (uden år). Hentet 17.08.09 på: <http://www.psykosyntese.dk/a-122/>

Henriksen, Birgit. "Ordforråd og ordforrådsindlæring". *På sporet - en antologi om undervisning i dansk som andetsprog*. Red. Anne Holmen, Karen Lund, Gitte Østergaard Nielsen, København: Undervisningsministeriet, 2000. Hentet 26. april 2011 <http://pub.uvm.dk/2000/sporet/hel.htm#Ordforrådsindlæring>

Heimbürger, Hanne. "Dunn og Dunn". *EMU-Danmarks undervisningsportal*. Red. Hanne Heimbürger, Danmark: Undervisningsministeriet, 2011. Hentet 25.04.11 på <http://intelligenser.emu.dk/temami/laeringsstile/vigtigefaktorer.html>

Holmen, Anne. "Dansk som andet sprog - fag og faglighed". *På sporet - en antologi om undervisning i dansk som andetsprog*. Red. Anne Holmen, Karen Lund, Gitte Østergaard Nielsen, København: Undervisningsministeriet, 2000. Hentet 15.03.11 på: [http://pub.uvm.dk/2000/sporet/hel.htm#Dansk som andetsprog - fag og faglighed](http://pub.uvm.dk/2000/sporet/hel.htm#Dansk%20som%20andetsprog%20-%20fag%20og%20faglighed)

<http://ordnet.dk>

<http://sproget.dk>

<http://www.denstoredanske.dk/>

## Forelæsninger

Eyjólfur Már Sigurðsson. *Hvað einkennir góða tungumálanemendur. Námsstíll, aðferðir og hjálpargögn í tungumálanámi.* forelæsning H.Í. DET101G, 17. 11.2009

Guðrún Geirsdóttir. *What is learning...?* forelæsning i H.Í. DET101G, 23.11.2009

Hjalti Snær Ægisson. *Vinnulag og aðferðir í hugvísindum,* forelæsning i H.Í. DET101G,  
16. 11.2009

