

# Lek og spill i kinesisk språkundervisning



# Program

- 14.15 Introduksjon
- 14.20 Keynote: Olle Linge
- 14.50 Keynote: Øystein N. Øksenvåg: LK20, korte eksempler
- 15.10 Diskusjon, workshop, kommentarer
- 15.40 Konklusjon
- (Olle Linges og Øystein N. Øksenvågs bidrag vil bli tatt opp. Deltakerne vil ikke bli tatt opp)

# Introduksjon

- Olle Linge (凌雲龍)
- MA i Teaching Chinese as a second language fra Taiwan Normal University  
Universitetsadjunkt i moderna språk och kinesiska  
Fortbildningsavdelningen för skolans internationalisering
- Institutionen för pedagogik, didaktik och utbildningsstudier  
Uppsala universitet
- Språklærer for Linköping Universitet
- Content Manager i Skritter mandarin learning app
- Driver [www.hackingchinese.com](http://www.hackingchinese.com)
  
- Øystein N. Øksenvåg (欧克森)
- MA i East Asian studies fra UiO, PPU fra USN
- Høgskolelektor og rådgiver for østasiatiske språk, Fremmedspråksenteret
- Lektor ved Elvebakken VGS
- Learning Director i Capeesh, språklæringsapp for næringslivet

## Hvorfor dette temaet?

- Tema for Språkdagen 2020 er kreativitet
- Samtidig har vi i Norge fått ny læreplan LK20
- Kinesisk får stadig flere elever
- I ferd med å gå fra et fag for «de flinke og motiverte»
- Til å bli et fag med en mer variert elevgruppe på linje med tysk, spansk og fransk

# Keynote – Olle Linge

## Fra LK20

- Økt fokus på kommunikasjon
- «*Kommunikasjon er selve hovedkjernen i faget. Å lære fremmedspråk handler om å forstå og bli forstått. Elevene skal utvikle kunnskaper og ferdigheter for å kommunisere hensiktsmessig både muntlig og skriftlig. Språket skal tas i bruk fra første stund både uten og med bruk av ulike medier og verktøy.*» <https://www.udir.no/lk20/fsp01-02/om-faget/kjerneelementer>
- «Fra første stund»
- «Uten og med bruk av ulike medier og verktøy»
- Fokus på dybdelæring

## Fra LK20

- Eget kapittel om underveisvurdering:
- *«Læreren skal legge til rette for elevmedvirkning og stimulere til lærelyst gjennom å ta i bruk varierte strategier og læringsressurser for å utvikle elevenes leseferdigheter og muntlige og skriftlige ferdigheter. Elevene skal få oppleve at det å prøve seg fram alene og sammen med andre er en del av det å lære et språk.»*  
<https://www.udir.no/lk20/fsp01-02/kompetansemaal-og-vurdering/kv160>
- *«Stimulere til lærelyst»*
- *«Prøve seg frem, alene og sammen med andre»*

# Hvordan?

- «Ta i bruk språket fra første stund»?
- «Stimulere til lærelyst»?
- «Prøve seg frem, alene og sammen med andre»?
- Legge til rette for dybdelæring?
- Øke fokuset på kommunikasjon?
- Lek, spill og konkurranser er et av flere gode verktøy!



# Hvorfor spille, leke og konkurrere?

- Stimulere kreativitet
- Kreativitet = selvstendighet
- Ta i bruk språket fra første stund
- Du kan bruke språket – til å konkurrere med andre
- Selv om du kan lite
- Kreativitet = selvstendighet = mestringsfølelse = motivasjon

## Hvordan leke og spille med kinesisk?

- Elever som lærer kinesisk har generelt mer begrenset kunnskap enn elever som lærer tysk, fransk og spansk
- Mange leker og konkurranser begrenser seg
- Hva slags type leker og konkurranser passer for kinesisk?
- Alle typer passer, så lenge de er på riktig nivå!

# Praktiske eksempler - intro

- Alt kan være en lek eller konkurranse
- Det viktigste er ikke å vinne, men å delta
- (Men alle som deltar har en drøm om å vinne!)
- Ikke undervurder elevene
- Mitt mål: Å ha én liten eller stor konkurranse hver time og stimulere til fysisk aktivitet
- De fleste leker og konkurranser kan gjøres individuelt, i par eller grupper

# Praktiske eksempler, enkle

- Mime, bygge, danse, performe tegn eller gloser
- Telle-leker
- Hongbao-Auksjon
- Bli «kjent»: Presenter en «fakta-setning» om deg selv. 对不对?
- Improteater i grupper, ett og ett ord, en og en setning, eller si dem sammen

# Praktiske eksempler, litt mindre enkle

- Bli «kjent» med spørsmål
- Improteater i par eller individuelt
- Skrivestafett
- Rebusløp
- Mafia / 杀人游戏

# Praktiske eksempler som åpner for fordypning

- Oversette og spille brettspill
- Monopol
- Catan
- Risk
- I teorien alle brettspill med en instruksjon



# Flere eksempler fra Fremmedspråksenteret



## 15.20 Diskusjon, workshop, kommentarer

- Vi deler i breakout rooms
- Spørsmål og oppgave:
- Hvilke konkurranse og spill-erfaringer har dere?
- Prøv å spille Alias, «Bli kjent med spørsmål», Impro-teater eller mime enkle ord rundt temaet familie
- Vi møtes i plenum og oppsummerer



Tusen takk for oss!