

SNAK

Spillet om dansk talesprog



Lærervejledning

Indholdsfortegnelse

Introduktion.....	3
Fagligt indhold i SNAK.....	4
Sprogholdninger	4
Samtalemekanismer	4
Sammentrækninger	4
Sociale medier	5
Bandeord	5
Høflighed	5
Sjusk.....	5
Brug af spillet i undervisningen.....	6
Strukturering af dobbeltlektion.....	7

**SNAK kan spilles her:
www.snakspillet.dk**

Introduktion

SNAK er et spil om dansk talesprog, der er særligt designet til brug i danskundervisningen i folkeskolens ældste klasser og til dansk eller almen sprogforståelse i gymnasiet. Spillet består af syv aktiviteter med forskellige talesproglige emner, der blandt andet har til formål at bevidstgøre spillerne om forskellene på skrift- og talesprog, om sprognormer og -holdninger, samt om hvordan vi alle bruger sproget forskelligt afhængigt af kontekst.

I gymnasiets læreplan for dansk er det særligt *det sproglige stofområde*, herunder *sprogiagttagelse* og *kommunikationsanalyse*, samt det obligatoriske *forløb om mundtlighed*, SNAK sigter mod. I forhold til de faglige mål er SNAK relevant i opfyldelsen af at "dokumentere indblik i sprogets funktion og variation, herunder dets samspil med kultur og samfund" (fra stx-bekendtgørelsen af juni 2013). I almen sprogforståelse dækker SNAK en del af indholdet i de to kernestofområder om *sproglig praksis* og *sociolingvistik*, og de faglige mål at "anvende viden om sproglige genrer og sproghandlinger" og at "anvende viden om sprognormer til at begå sig i national og international sammenhæng".

Bruges SNAK i folkeskolen, er det mange af 9. klasses trinmål for *Sprog, litteratur og kommunikation* spillet behandler, for eksempel at gøre eleverne i stand til at "karakterisere forskelle og ligheder mellem det talte og det skrevne sprog", "vise indsigt i sprogets spændvidde fra hverdagsprog til kunstneriske udtryksformer" og "gøre rede for samspillet mellem tekst, genre, sprog, indhold og situation" (fra Undervisningsministeriets Fælles Mål for dansk 2009).

De syv aktiviteter tager omkring 5 minutter hver, hvorfor hele spillet, inklusiv lærerintroduktion til emnet 'talesprog' og yderligere elevarbejde, fint kan passes ind i en dobbeltlektion. Ønsker man kun at arbejde med enkelte af spillets emner, er dette fuldt ud muligt, da alle aktiviteter til hver en tid kan tilgås. Spillet kan med fordel tænkes ind i et undervisningsforløb hvor gruppearbejde eller klassediskussion indgår, hvilket der er en uddybende beskrivelse af til sidst i denne vejledning (i afsnittet "Brug af spillet").

Spillet kører i browseren og kræver derfor blot en internetforbindelse og computere med lyd (eller evt. hovedtelefoner). Ud over denne vejledning, findes et udførligt undervisningsmateriale med yderligere information om spillets emner, samt forslag til elevopgaver.

Fagligt indhold i SNAK

SNAK består af en lille 2D-by med syv bygninger man kan besøge og som huser aktiviteter med hvert sit talesprogmæssige tema. De syv temaer er:

- Sprogholdninger
- Samtalemekanismer
- Sammentrækninger
- Sociale medier
- Bandeord
- Høflighed/effektivitet
- Sjusks/effektivitet

Sprogholdninger

Her kan spillerne lytte til fem forskellige danskere tale. Lydklippene er autentiske og varer 10-20 sekunder hver. På baggrund af disse korte lydclip, skal spillerne svare på fem spørgsmål, der alle handler om hvordan spillerne tror, personerne i lydklippet er. Spillet vil således gøre spillerne opmærksom på, hvor mange antagelser vi kan have om andre udelukkende på baggrund af en persons dialekt, ordvalg, taletempo o.lign.

Samtalemekanismer

Har til formål at bevidstgøre spillerne om interjektioner, dvs. de små fyld- og udråbsord, man måske sjældent lægger mærke til, men som alligevel indgår i de fleste (succesfulde) samtaler. Herunder hører også brugen af latter og taleture. Det er spillernes opgave at få en samtale på et stævnemøde til at glide ved hhv. at komme med de rigtige fyldord, grine eller tage turen på passende tidspunkter.

Sammentrækninger

Her præsenteres en lydbid af en persons sætning. Det er så spillernes opgave gætte/lytte sig frem til hvad der faktisk siges i lydbidet. Til hjælp kan man høre hele sætningen. For at 'vinde' aktiviteten skal der lyttes til fem forskellige lydbidder. Formålet med aktiviteten er at illustrere hvor meget nogle ord(sammensætninger) ofte bliver sammentrukket, sådan at de i sig selv er næsten uforståelige, men i kontekst (hele sætningen) forstås fuldstændigt problemfrit.

Sociale medier

Viser spillerne forskelle på tale- og skriftsprog, samt får dem til at reflektere over om det overhovedet er tale- eller skriftsprog, der ses på de sociale medier. Kan sproget være både og - eller hverken eller? I aktiviteten bliver spillerne præsenteret for en smartphone med 'statusopdateringer' og tilhørende kommentarer på et fiktivt socialt medie. Spillernes opgave er at 'like' de kommentarer de bedst kan lide. For hvert 'like' vil de få en kommentar, der ofte er formet som et reflekterende spørgsmål.

Bandeord

Her bliver spillerne præsenteret for mellem 5 og 9 bandeordspar, hvor spillerne i hvert tilfælde skal vælge hvilket bandeord de synes bedst om. Til at kvalificere vurderingen er hvert bandeord forsynet med oplysninger om ordtype og oprindelse, samt en sjov lille ekstraoplysning. Ordparrene er sat op, så der i hvert tilfælde er et bandeord, der vil blive opfattet som gammelt og et der vil blive opfattet som nyt. Aktiviteten viser, at der blev bandet lige så meget i gamle dage som nu, men at karakteren af bandeordene har ændret sig. Desuden eksemplificeres hvordan (bande)ord kan opdeles i kategorier og emneområdet 'etymologi' bliver præsenteret på en sjov måde.

Høflighed

Ønsker at bevidstgøre spillerne om, at det sommetider kan være lige så ineffektivt at være (over)høflig som at være uhøflig. Hvordan vi bør tiltale hinanden afhænger således af konteksten, og hvad der vil være høfligt i én situation kan måske opfattes meget anderledes i en anden. Spillet består af en samtale mellem en kunde og kioskbestyrer, hvor det er spillerens opgave at sige passende ting i løbet af samtalen.

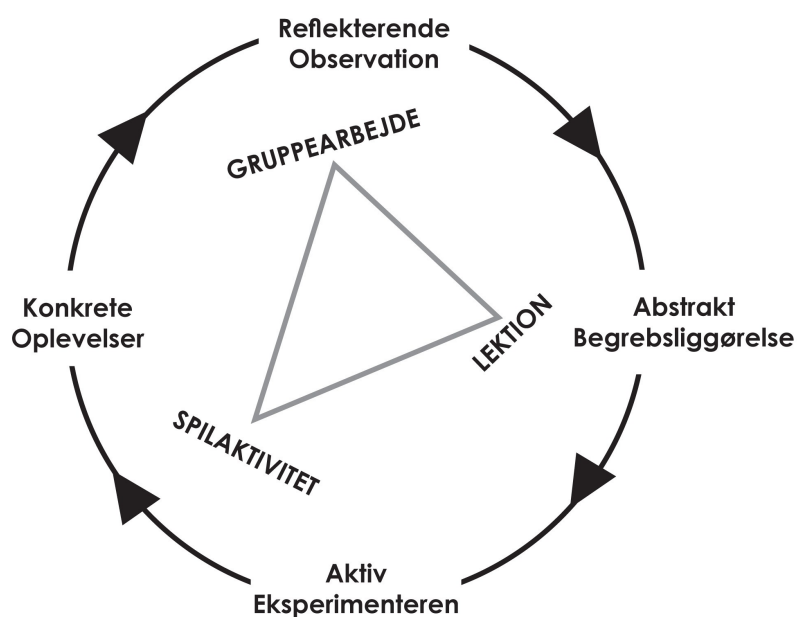
Sjusk

Her udfordres spillernes forståelse af om talesprog er sjusket eller effektivt i forhold til det tilsvarende skriftsprog. Aktiviteten går ud på at læse en kort sætning og derefter lytte til den, hvorefter spillerne skal vurdere hvor hhv. sjusket eller effektivt udtalen af teksten er. Aktiviteten stiller spørgsmålstejn ved om man altid skal udtale ord som de staves for at blive forstået. *Sjusk* beskæftiger sig således også med forholdet mellem skrift- og talesprog.

Generelt for alle spillene gælder, at de giver indblik i talesprogets funktion og variation, samt dets nuværende og kommende rolle i samfund og dagligliv, herunder særligt unges brug og forståelse af talesprog. Efter hver aktivitet vises desuden en kort tekst, inklusiv et par spørgsmål, hvis formål er at få eleverne til at reflektere over deres egen og andres talesproglige praksis.

Brug af spillet i undervisningen

Læringspil kan tilføje en ellers ofte fraværende oplevelses- og erfaringsdimension i undervisningen. De kan være med til at skabe variation i materialet og motivation hos eleverne. Men med den rette tilrettelæggelse kan de endnu mere end det! For at få det fulde udbytte af SNAK anbefaler vi, at spillet indgår i et forløb med forskellige undervisningsformer. En oplevelsesorienteret tilgang til brug af læringspil er illustreret i nedenstående figur, der er inspireret af Kolbs læringscirkel:



Tilgangen har rødder i forskning fra IT-universitetet i København og indebærer, at der skiftes mellem undervisningsformer (trekanten), der understøtter forskellige læringsstile og vidensformer (cirklen). Ideelt set kommer alle elever rundt i cirklen og indtager således forskellige positioner i løbet af arbejdet med emnet talesprog.

Vi anbefaler, at læreren indtager en aktiv rolle i alle faser af arbejdet med spillet og ikke kun i forarbejdet eller ”lektionsfasen”. En aktiv lærer under spillet kan understøtte eleverne til en dybere og mere kritisk læring. Nedenfor er konkrete eksempler på hvordan et undervisningsforløb med udgangspunkt i ovenstående tanker kan struktureres i en dobbeltlektion.

Før undervisningsforløbet bør læreren sikre sig, at der er computere med lyd til rådighed for eleverne.

Strukturering af dobbeltlektion

Før eleverne går i gang med spillet, kan læreren give eleverne en introduktion til talesprog og nogle af de emner spillet berører, fx med udgangspunkt i det medfølgende undervisningsmateriale (cirka 20 minutter). Det kan herefter aftales, at eleverne gennemfører én af aktiviteterne i spillet ad gangen efterfulgt af opgaveløsning om den pågældende aktivitet ELLER at eleverne gennemgår alle aktiviteterne (cirka 30 minutter) efterfulgt af opgaveløsning – gerne i grupper. Det kan desuden anbefales at lade eleverne deles om en computer, så de spiller sammen i grupper (to og to), hvilket kan skabe diskussion af materialet blandt eleverne allerede, mens der spilles.

Mens eleverne spiller, kan læreren indtage en aktiv rolle ved fx at spørge ind til hvad eleverne foretager sig i spillet og om de kan relatere det til noget af det just lærergennemgåede materiale om talesprog. Dette kan skærpe elevernes blik for hvordan indholdet i SNAK relaterer sig til den virkelige verden, samt stimulere til refleksion og diskussion, eleverne imellem, mens der spilles. Lærers rolle bliver således at hjælpe eleverne med at kontekstualisere materialet.

For at opnå yderligere refleksion hos eleverne, kan der efter spillet arrangeres gruppearbejde og/eller en opsamlende klassedebat (30-45 minutter). Ideer til elevopgaver og refleksionsspørgsmål til hver af de syv aktiviteter i spillet, kan findes i det medfølgende undervisningsmateriale.