



**INSTITUTIONEN FÖR PEDAGOGIK
OCH SPECIALPEDAGOGIK**

ROLLSPEL SOM DIDAKTISK METOD I SPRÅKUNDERVISNING

Erfarenheter från en gymnasieskola

Caterina Nilsson Marianucci & Marta Suchora

Examensarbete:	15 hp
Kurs:	LAU925
Nivå:	Grundnivå
Termin/år:	HT15
Handledare:	Staffan Stukát
Examinator:	Mona Arfs
Rapport nr:	

Abstract

Examensarbete:	15 hp
Kurs:	LAU925
Termin:	HT15
Författare:	Caterina Nilsson Marianucci & Marta Suchora
Titel:	Rollspel som didaktisk metod i språkundervisning. Erfarenheter från en gymnasieskola
Nivå:	Grundnivå
Termin/år:	HT15
Handledare:	Staffan Stukát
Examinator:	Mona Arfs
Rapport nr:	
Nyckelord:	rollspel, didaktisk metod, moderna språk

Sammanfattning

Studiens syfte har varit att ta reda på hur skolungdomar på gymnasial nivå kan undervisas i främmande språk med rollspelsmetodiken och vad man kan förvänta av undervisningen som utförs med denna metod.

Inledningsvis har vi undersökt rollspelets roll i undervisningen genom tiderna och hur man kommit fram till dagens teoribildning gjord av Vygotskij och Dewey och senare av pedagogerna Heathcote och Bolton. Just Heathcotes lära har vi använt flitigt i vår undersökning; hon har visat vilka möjligheter som aktivitetspedagogiken erbjuder och vilken anpassningsförmåga den har till olika ämnen. Vi har sett hur Skolverkets läroplaner för gymnasiet angående moderna språkundervisning kan kopplas till rollspelsundervisning.

Resultatet av denna kvalitativa undersökning har visat att de utfrågade eleverna generellt sett uppskattar denna arbetsmetod och finner den lärorik. Bland annat menade de att de ökar sitt ordförråd och sina muntliga kunskaper och många skulle vilja ha mer rollspel i undervisningen under skoltiden.

Förord

Teori och praktik befruktar varandra. Med dessa ord sammanfattar pedagogen Kent Hägglund (2001) i *Drama – ledarskap som spelar roll* hur viktigt det är att man skriver uppsatser om den erfarenhet man har genom rollspel i klassrum. Det bidrar till kunskapsutvecklingen. Man kan se hur man idag, 2015, har så mycket bredare och djupare kunskapskällor att ösa ur än vad som var fallet på 1970-talet.

Vi heter Caterina och Marta, och kommer respektive från Italien och Polen. Caterina är lärare i grundskolan tidigare år samt lärare i italienska och latin på gymnasiet. Marta är gymnasielärare i tyska och blivande lärare i spanska. Som hängivna moderna språklärare håller vi oss ständigt uppdaterade på nya undersökningar och forskningar och tycker om att planera lektioner och upptäcka nya strategier för att göra våra lektioner roliga, nyttiga och framför allt att eleverna känner att de lär sig språken som vi undervisar i. När vi bestämde oss för att skriva en uppsats tillsammans kom vi överens om att göra ett arbete som fokuserade på didaktik och pedagogik, för detta är en gemensam grund som vi är förenade i.

Jag, Caterina, är utbildad lärare i Italien och har undervisat både i Italien och i Sverige på grundskolenivå, gymnasiet och även vuxna och har flitigt använt rollspel i mina lektioner och fått bra respons på detta. Jag upplever att rollspel kan vara ett bra medel för att göra undervisningen både anknuten till verkligheten och rolig. Det kräver att man tidigare har gett en grundlig teoretisk undervisning i ämnet. Jag undervisade latin i en klass genom rollspel; eleverna hade det roligt under lektionen och tyckte också det var roligt att prata ett språk som anses dött (fast i Vatikanstaten talas det fortfarande). Eleverna intog olika kända roller och några utförde intervjuer med dem. De fick samtidigt öva på språket och på sina kunskaper i historia. Det faktum att eleverna roade sig ser jag som positivt, särskilt i ljuset av vetskapen av det Heathcote har bevisat, nämligen att barnen lär sig mer effektivt under sådana omständigheter.

Jag, Marta, har kanske inte så mycket erfarenhet med rollspel som min vän Caterina har, men känner till den och har också använt metoden i praktiken. Jag är utbildad lärare i Polen. Mina erfarenheter från mitt hemland kommer från studiepraktiker. Strax efter studierna kom jag till Sverige som Comenius-assistent och min roll i Katedralskolan i Skara grundade sig på att hjälpa elever i deras språkutveckling. Nu arbetar jag som tyskalärare på Strömkullegymnasiet i Bengtsfors. Både på min första som på min andra skola här i Sverige har jag jobbat med hjälp av rollspel. Tack vare mina erfarenheter i klassrummet med rollspel kan jag säga att det är en effektiv metod som elever gillar och som ger bra resultat i undervisningen. Jag är personligen positivt inställd till rollspel som ett nödvändigt och intresseväckande instrument i modern språkundervisning.

Vi har därför bestämt oss för att skriva en uppsats om rollspel och fördjupa vår teoretiska kunskap om den här metoden. Vi vill jämföra våra erfarenheter och tillsammans planera enkäter och lektioner och tror att allt detta kommer att bli mycket givande för oss båda och förhoppningsvis även för andra språklärare och lärare i andra ämnen, som också kan ha nytta av rollspel i sin undervisning. Vi vet att skolämnen ofta uppfattas av eleverna som undervisning för sakens egen skull. Man har svårt att se sambandet mellan det som lärs och den verkliga världen och arbetslivet. Forskning har visat hur rollspel kan bidra till att skapa mening i undervisningen och se hur de olika ämnena är knutna till en verklig nytta.

Vi ämnar rama in rollspelets betydelse och utveckling inom de viktigaste pedagogiska och didaktiska teorier, som strukturalismen m.fl. och strukturera vårt arbete genom att stötta oss på Deweys, Vygotskijs, Skinners med fleras arbeten.

I engelsktalande länder används denna undervisningsmetod flitigt; vi kommer faktiskt att använda mest engelsk litteratur i ämnet i detta arbete. Vi skall se hur framträdande pedagoger som Heathcote och Bolton använt sig av aktivitetspedagogik och vilka lärdomar och idéer man kan hämta från deras erfarenhet. Den inledande delen med litteraturgenomgång och teoretisk grund har till största del skötts av Caterina medan Marta har bidragit mera till enkäternas utformning, vi har dock samarbetat genom hela uppsatsens genomförande. Denna uppdragsfördelning kommer av att Marta jobbar på gymnasieskolan, medan Caterina undervisar vuxna.

Arbetet vill ge riktlinjer och förklara hur man förbereder ett rollspel, vilka mål man skall ha i åtanke, hur man har kommit fram till användandet i modern undervisning och vilka pedagogiska strömningar stödjer rollspelets funktion. I detta syfte har Wagners bok (1976) varit av oerhörd betydelse för vårt arbete. Det som för en lärare gör det spännande är att man inte behöver några komplicerade verktyg för att lägga om ordinarie undervisning till rollspelsundervisning. Som Wagner uppmanar: tag vad du har materiellt och mentalt – sätt det i kreativt spinn med vad du kan. Stirra dig inte blind på vad du saknar och vad du inte kan!

Innehållsförteckning

1. Inledning och val av undersökningsproblem	5
2. Syfte och frågeställningar	6
3. Litteraturgenomgång och teoretisk anknytning	6
3.1 Pedagogiskt syfte snarare än konstnärligt.....	8
3.2 Skolans styrdokument.....	8
3.3 Bruket av rollspel genom tiden.....	9
3.3.1 Synen på rollspelets roll i modern pedagogik.....	11
3.4 Rollspel kan ta olika former.....	12
3.5 Arbetsgång.....	13
3.6 Olika former av rollspel.....	13
3.7 Hur skall rollerna bestämmas?.....	14
3.8 Ledare i rollspelet.....	14
3.9 Meningen med rollspel.....	16
3.10 Vad lär sig barn genom rollspel?.....	17
3.11 Rollspel i undervisningen.....	18
3.12 Rollspel i undervisning i främmande språk.....	19
4. Summering av kunskapsläget	20
5. Metod och undersökningsgrupp	21
5.1 Val av undersökningsmetod.....	21
5.2 Undersökningsgrupp.....	22
5.3 Undersökningens genomförande.....	23
5.4 Bearbetning och analys av besvarade enkäter.....	24
5.5 Etiska överväganden.....	24
6. Resultat och analys	25
6.1 Presentation av utfrågade personer.....	25
6.2 Beskrivning och analys av första enkäten.....	25
6.2.1 Slutsatser till den första enkäten.....	26
6.3 Beskrivning och analys av andra enkäten.....	26
6.3.1 Slutsatser till den andra enkäten.....	31
7. Diskussion och slutsatser	30
7.1 Resultat i förhållande till tidigare forskning om rollspel i språkundervisning.....	30
7.2 Förslag till fortsatt forskning med rollspel i språkundervisning.....	33
7.3 Avslutande ord.....	33
Referenslista	34
Bilagor	36
Enkät 1 Rollspel i språkundervisning.....	37
Enkät 2 Rollspel i undervisning.....	39
Stufe 2.....	42
Stufe 4.....	43

1 Inledning och val av undersökningsproblem

Rollspel i lärande har visat sig vara ett effektivt sätt att undervisa på, om man skall se till Heathcotes erfarenheter i ämnet, förutsatt att man kompletterar rollspelet med en diskussion. Dorothy Heathcote (1926-2011) var en engelsk lärare och teoretiker inom dramapedagogik. Hon har haft ett oerhört inflytande över hur man nu ser på drama i undervisningen. Detta inflytande kommer av hennes enastående sätt att arbeta med barn i skolåldern, hennes renommé har hon fått genom att hon blev känd för den breda publiken år 1966 tack vare en BBC-dokumentär (Wagner, 1992). Heathcote introducerade även något helt nytt: *teacher in role*-tekniken vilket innebar att hon gick själv in i olika roller tillsammans med eleverna (Erberth och Rasmusson 1996). Vi skall längre fram se på vilka drag som kännetecknar hennes arbets-sätt. Rollspelet är en form av aktivitetspedagogik och till skillnad från många andra former av lärande förenar man känsla med kunskap samtidigt som man som elev tvingas in i en lärande-situation. Att utveckla de delar av hjärnan där språkförmågan sitter leder till att även aktivera andra delar, där logiken sitter. Detta gör det ännu viktigare att satsa på språkkunskap i läran-det.

Som lärare ställer man sig ständigt frågan om vilken undervisningsmetod som är lämpligast och mest effektiv för sitt eget ämne. Man besitter inte en exakt kunskap om vad som garanterat kommer att fungera, ej heller vet man om samma metod kan tillämpas oavsett målgrupp. Man utvecklas över tiden som människa och som lärare, och får insyn i flera metoder som finns tillgängliga och får en insikt om vilka möjligheter som en teknik tillåter, samtidigt som man kan få en förståelse för vilka begränsningar den kan ha. Till detta lägger man till att kunskapen ständigt utvecklas och nya idéer blir accepterade, verkställs och blir beprövade.

Vi ska i denna studie undersöka hur en specifik metod (rollspel) kan tillämpas i ett särskilt ämne (moderna språk) för en utvald grupp (skolelever i gymnasiekolan). Vår undersökning kan vara nyttig för språklärare men även för lärare i andra ämnen, som historia och geografi till exempel. Eleverna skulle exempelvis kunna förbereda en pjäs där de förställer dialoger som behandlar aktuella händelser i en given historisk tid eller ett givet land.

Även fritids- och samhällskunskapslärare kan vara intresserade av arbetet. Man kan tänka sig att förbereda projekt om olika regeringsformer och ge sig ut för att vara statshuvud eller före-ståndare för politiska partier genom att klä ut sig och hålla berömda tal. Rollspel kan vara också nyttigt i några känsliga och aktuella problem, som till exempel mobbning. Om detta finns ett kapitel i Anterot-Johansson (1998).

I denna uppsats är syftet att undersöka rollspelets funktion i språkundervisning, alltså ur den pedagogiska aspekten, och undersöka sociala och motivationsskapande krafter av rollspel i undervisningen. Är det utrymme för mer rollspelsundervisning i språkämnen i skolan? Tillå-ter skolans styrdokument bruket av rollspel i språkundervisningen? Vad skulle tala till denna undervisningsmetods fördel? Finns det bevis som kan stödja en bredare användning av roll-spel? Kan man uppnå samma resultat, som framträdande teoretiker inom ämnet haft, med egna klasser? Det är inte rollspelet i sig som är temat, utan rollspelet skall ses som ett stöd till den ordinarie undervisningen som är bruklig i de flesta ämnena. Detta förtydligande är på sin plats för rollspel är ett mycket bredare begrepp och det pedagogiska innehållet kan sträcka sig till att lära elever att utforska omvärlden, öva att hitta på berättelser, spela roller och fördjupa kunskaper som lärts i skolämnen, utveckla språket, stärka band med klasskamrater.

Vi skall begränsa oss till rollspelets roll som förbättring i skolämnen, i synnerhet fördjupandet av språkkunskaper.

2. Syfte och frågeställningar

Vårt syfte är att undersöka på vilket sätt elevers språkinlärning påverkas av rollspel och huruvida rollspel kan vara en viktig didaktisk metod för att lära sig ett språk ur en didaktisk och pedagogisk synpunkt och samtidigt ge en stor motivation att använda ett språk.

Vi frågar oss således:

- Kan rollspel vara en effektiv didaktisk metod och hur reagerar elever på rollspel i klassrummet?
- Kan bruket av gester och simulation i rollspelet förstärka lärandet mer än vad som skulle ske utan rollspel?
- Vilka för- och nackdelar finns i denna didaktiska metod?
- Kan rollspel motivera eleverna och bidra till att göra lektionerna lätta och roliga och eventuellt göra klassen mer sammanhållen?
- Ökar föreställningsförmågan hos elever genom rollspel?

3. Litteraturgenomgång och teoretisk anknytning

Rollspel är i många engelsktalande länder väldigt populärt och etablerat, därför kommer vi huvudsakligen att använda teoretiska böcker på engelska om rollspel.

Vi kommer att använda ordet rollspel som kommer av det engelska role-play. På svenska används begreppet rollspel även för att beteckna dramapedagogiskt rollspel, som bland annat syftar på ett pedagogiskt hjälpmedel. I syftet att uppnå en mer lättläst text kommer vi att använda den kortare formen rollspel i fortsättningen.

För att kunna analysera en kunskap så objektivt och så fördomslöst som möjligt, krävs att man utgår från någon form av teoribildning som är akademiskt accepterad. Det finns i ämnet en hel del litteratur att tillgå, och vi skall här introducera de som vi har använt.

För de didaktiska och teoretiska aspekterna använder vi bl. a. Livingston (1983) *Role play in language teaching*, Bennett, Wood, och Rogers (1996), *Teaching through play*, Bolton och Heathcote (1999) *So you want to use role play* samt Bolton (1998) *Acting in classroom* (se litteraturlista). Bland dessa är Graves E.A. (2008). *Is role playing an effective teaching method?*, väldigt lärorik. En intressant teoretisk och praktisk bok som går ut ifrån ett historiskt perspektiv är Anterot-Johanssons (1998) bok *Drama i klassen*, den här är på svenska.

Två böcker har använts indirekt, det är Brown (2009) *Gioca!* och Suzuki (2007) *Kunskap med kärlek*. Diadori (2005) *Insegnare Italiano a Stranieri* är en väldigt nyttig bok med många praktiska tips om hur man praktiskt planerar lektioner; den är på italienska, om undervisning i italienska språket, men kan även användas som modell för undervisning i alla moderna språk. Artiklar och uppsatser som finns på nätet samt tidningar om pedagogik skall också användas, även om det inte direkt framkommer i texten. Vi tar del av tidigare uppsatser i ämnet, det är *Drama som metod i språkundervisning* av Jessica Starck, 2011 och *Drama som pedagogisk metod i språkundervisningen* av Tanja Tombai, 2015. Dessa placerar sig inom ramen

för ett ökat intresse bland språklärarna för olika typer av aktivitetspedagogik som undervisningsform. Starck har lagt fokus på elevernas åsikter gällande drama som en alternativ undervisningsmetod i språkundervisningen, samtidigt som hon undersökt hur drama inverkar på deras skriftliga produktion. Hon har undersökt en grupp elever som går sista året på samhällsprogrammet inriktning språk. Tombais studie beskriver hur och varför språklärare i engelska, svenska samt svenska som andra språk på grundskole- och gymnasienivå använder pedagogiskt drama som metod i språkundervisningen. Det är viktigt att se vilka forskningsområden som är aktuella och utforskade för att kunna dra nytta av andras erfarenheter i ämnet och bygga vidare på tidigare forskning.

Multipla intelligenser av Campbell (1997) är en handbok som kommer till bruk i förberedningen av lektionerna. Denna bok, som andra i sin genre, ger en tydlig bild av hur man skall gå till verket med rollspel i klassrum samt ger en del praktiska erfarenheter som är värda att ha i åtanke när man överför teorin till praktiken.

Givetvis kopplas rollspel till de gällande läroplanerna för gymnasiet angående undervisning i moderna språk. Vi tar även del av det som Skolverket (2011) säger om undervisning i moderna språk.

I den första delen av uppsatsen granskas litteraturen som finns att tillgå på området, av vilken ett urval gjorts som begränsar omfattningen av materialet. Vi har försökt att identifiera de författare och forskare som har haft störst inflytande och kommit med nya rön och erfarenheter. Bland dessa utmärker sig Dorothy Heathcote särskilt.

Vi har även använt böcker som behandlar ämnet ur ett bredare perspektiv, till exempel böcker om drama och simuleringar för att hämta kompletterande kunskap, men med preciseringen att drama inte skall förväxlas eller ersättas med rollspel. Det är viktigt att hålla isär de olika begrepp som definieras i litteraturen; gränsdragningen kan dock stundom verka diffus och otydlig så i texten kommer vi att ge en förklaring på de olika formerna som förekommer. I och med att rollspel definieras som dramapedagogiskt rollspel och kan vara en del av drama kan man använda litteraturen som behandlar drama för att analysera rollspelet, med förmaningen om att begreppen inte är utbytbara med varandra.

Det är på sin plats att definiera grundläggande begrepp. Begrepp och bakgrund introduceras av Yngve Hansson i en av de svenska böckerna som vi använt oss av. Han definierar *simuleringar* som modeller av verkligheten, vilket är en definition som omfattar väldigt mycket, även vetenskapliga modeller. För att snäva in området måste man tillägga att det skall vara simuleringar för lärande och insikt, och att de således riktas till lärare. Simuleringar skall inte efterlikna verkligheten, de skall vara rimliga och konsekventa och behöver inte ha definierade undervisningsmål. Detta är nog den stora skillnaden med andra former av rollspel, som vi skall se. Rollspel handlar om simulering. Rollspel utövas av en grupp, för gruppen själv, inga utomstående åskådare behöver/skall närvara.

Hansson slår fast att aktiva inlärningsmetoder och konkreta erfarenheter och reflektioner är nyckelfaktorer i inlärningsprocessen (s. 12). Denna kunskap har gjort att man idag i vid utsträckning använder sig av simuleringar i olika verksamheter. Hansson (2004, s. 15) beskriver under vilka villkor man talar om simuleringar i utbildningssammanhang; när en grupp tillsammans försöker handskas med en situation som liknar verkligheten och som ständigt förändras. Man återskapar en verklighet i syftet att illustrera en process; deltagarna har olika egenskaper i detta; man går in i rollspelet med sin kunskap, professionalism, makt och auktoritet.

En definition av *drama* som vi anser oss kunna använda är den Riksförbundet Auktoriserade Dramapedagoger (RAD) som använder sig av sedan 2009: ”Drama är upplevelsens pedagogik som tar med hela människan i en lärande process. Drama är en konstnärlig och pedagogisk arbetsform där lekar, gruppövningar, rollspel och olika teaterformer ingår. I exempelvis rollspel återskapas situationer från det dagliga livet. Genom att pröva olika roller kan en ökad förståelse för andra människor utvecklas. Drama utgår ifrån varje grupps och dess deltagares förutsättningar, intressen och sociala verklighet”.

Pedagogerna Erberth & Rasmusson (1991) definierar *rollspel* som en improvisation som avbildar en verklig situation ur den sociala omvärlden. Rollspelet ställer sålunda krav på realism och verklighetsförankring. Rollspelets syfte är att deltagarna utforskar den sociala verkligheten som finns runt omkring oss. Man får på så sätt inlevelse och förståelse (s. 118). Som man kan läsa står det *improvisation*, vilket betyder att alla krav på förberedning helt eller delvis faller bort till förmån för innehållet i *avbildningen*. Med andra ord är det ingen föreställning för andra än gruppen som uppträder, det är i alla fall inte syftet med rollspelet. Därför kan Hägglund och Fredin (2001) i sin Dramabok, den andra svenska boken i ämnet som vi använt, samla ihop improvisationer och rollspel (s.64). De gör tydligt hur man skall undgå förväxlingen mellan rollspelsövningar och teater. De tar ett bredare perspektiv och samlar alla former av improvisations- och rollspelsutövning under drama, som kännetecknas av att allting sker inom en grupp. Och i och med att ordet drama som bekant kommer från grekiskan *att göra*, läggs vikten på det som *görs* i drama. Skillnaden blir då uppenbar, för teater är en föreställning inför en publik, som ordets ursprung antyder: *att se*. Denna grundläggande skillnaden gör att man med rollspel kan ta en lätt och lekfull hållning, som annars vore opassande i teater, som har ett helt annat syfte. Syftet, skulle man kunna påstå, utgör den basala skillnaden mellan teater och drama.

3.1 Pedagogiskt syfte snarare än konstnärligt

Drama kan förväxlas med *teater* eftersom alla delar som drama består av också förekommer i teater. Det som idag åsyftas med teater är en föreställning som kräver en publik, scen och manus. Det används också i skolsammanhang, bland annat för att bemöta mobbningsituationer.

Rollspel kan användas i vitt skilda sammanhang och i stort sett alla människor kan utan tidigare erfarenheter delta i rollspel. Rollspel är en av flera typer av dramapedagogiska arbetsmetoder som finns. Man kan se rollspel som ett medel i ett bredare begrepp av drama (Hansson, 2004).

Dock är enligt Hägglund och Fredin (2001) improvisation och rollspel inte heller samma sak, eftersom en improvisation görs som nöje, medan rollspel behandlar frågor och situationer som är aktuella för en utbildning eller arbete. Så även i denna distinktion ligger skillnaden oftast mer i utgångspunkten än i slutresultatet (s. 65). Men man skall inte heller, som Gavin Bolton i *Acting in Classroom* (s. 162) påpekar, förväxla rollspel i pedagogiskt syfte med spel, eftersom man i rollspel inte tävlar om något, och en eventuell poängsättning inte är det primära (Hansson, s. 14). Dessutom är spel undantagna krav på sannolikhet, vilket annars präglar pedagogiskt rollspel. Detta innebär att det inte står en helt fritt att hitta på i rollspel. För att det skall vara nyttigt krävs det att rollspelet återspeglar en verklig situation och detta gör att den som spelar en roll måste anstränga sig att vara realistisk och verklighetstrogen.

3.2 Skolans styrdokument

Enligt Hansson (2004) är Vygotskij den person som har citerats mest i den internationella forskningen om lärandet under 1970- och 1980-talet. Hans syn på lärande utgör den teoretiska grunden för Lpo94 och Lpf94.

Vid en närmare betraktning av kursplanen för moderna språk 2011 skulle man kunna tro att det är upplagt för att man skall ägna en del av undervisningen till rollspel. Skolverket (2011) skriver om ämnet moderna språk på gymnasial nivå att ”Kunskaper i flera språk ökar individens möjligheter att ingå i olika sociala och kulturella sammanhang och att delta i ett globaliserat studie- och arbetsliv. Kunskaper i moderna språk kan dessutom ge nya perspektiv på omvärlden, ökade möjligheter till kontakter och större förståelse för olika sätt att leva.” Detta hänvisar till det man vill åstadkomma med rollspel i språkundervisningen. Ämnets syfte är att ”Eleverna ska ges möjlighet att, genom språkanvändning i funktionella och meningsfulla sammanhang, utveckla en allsidig kommunikativ förmåga.” Även i detta avseende återspeglar det vad bland andra Bolton och Heathcote har satt upp som fördelar för aktivitetspedagogiken, som vi skall se längre fram. Man finner mer stöd för att tillämpa rollspel i undervisningen, exempelvis att ”få sätta innehållet i relation till egna erfarenheter och kunskaper.”

Vidare kan man i kursplanen läsa att ”eleverna skall ges möjlighet att utveckla kunskaper om livsvillkor, samhällsfrågor och kulturella företeelser i olika sammanhang och områden där språket används. Undervisningen ska stimulera elevernas nyfikenhet på språk och kultur [...]. Undervisningen ska dessutom bidra till att eleverna utvecklar språklig medvetenhet och kunskaper om hur man lär sig språk i och utanför undervisningen.” Här anges tydligt att man strävar efter att koppla undervisningen till den konkreta omvärlden. Detta behandlas i syftena med rollspelet, och hur rollspelet kan kompensera bristerna i annan form av undervisning.

Slutligen skall man understryka följande av det som står att läsa på Skolverkets hemsida: ”Undervisningen ska i allt väsentligt bedrivas på målspråket. I undervisningen ska eleverna få möta talat och skrivet språk av olika slag **samt få sätta innehållet i relation till egna erfarenheter och kunskaper.** Eleverna ska få interagera i tal och skrift samt **producera talat språk och olika texter, på egen hand och tillsammans med andra, och med stöd av olika hjälpmedel och medier.** Undervisningen ska dra nytta av omvärlden som en resurs för kontakter, information och lärande samt bidra till att eleverna utvecklar förståelse av hur man söker, värderar, väljer och tillägnar sig innehåll från olika källor för information, kunskaper och upplevelser.” [fetstil tillagd av oss].

Vi uppfattar dessa utdrag ur kursplanen nästan som en anmodan att tillämpa rollspel i undervisningen i moderna språk för att eleverna faktiskt skall få interagera i tal och skrift och tillsammans med andra utveckla sina språkkunskaper. Citaten ovan som fastställer målen för moderna språk, handlar om det som rollspel i undervisningen är tänkt att stimulera: elevernas nyfikenhet på språk och kultur.

3.3 Bruket av rollspel genom tiderna

Det verkar råda enighet om att man använt rollspel i undervisning i dess olika former redan sedan antiken. Både i Grekland som i Kina, och i andra kulturer i senare tider finns bevis på detta. Man hade tidigt förstått betydelsen av att inöva genom praktiken det man lärt i teorin. Detta gäller om man ser på vilket sätt vuxna människor använt och strukturerat en form av inlärningsteknik. Men det lär vara en del av den mänskliga naturen att spela roller, det sitter djupt rotat i människans natur. Inspirationskällan verkar ha varit barns lekar. De leker rollerkar

och rollspel. Barn prövar sin erfarenhet i olika påhittade situationer. Tydligt är det en naturlig del av människans förmåga att lära. Erberth och Rasmusson hänvisar till forskare som har sett hur barn i olika kulturer har gemensamt att använda lek som uppfostran. Även många djur lär av att leka, det är allas erfarenhet hur kattungar leker och som följd lär sig jaga. Det borde inte finnas tvivel om hur lek hjälper lärandet.

Trots detta självklara beteende har forskare kunnat påvisa hur industrisamhället har lyckats avhumaniserat människan och hur barnen inte längre får delta i vuxenlivet och lek i allmänhet ses som onyttigt tidsfördriv. Industrisamhället har tydligen andra prioriteringar än människans väl. Man berövar barnens frihet och förmåga till full utveckling i näringslivets namn. Detta kan man påstå då det är vederlagt hur barns rollek har stor betydelse för både det sociala som det kognitiva området. Erberth och Rasmusson (s. 126) understryker kärnan i lärandet, genom att improvisera roller, man lär sig nämligen något om det konkreta innehållet i rollen. Denna utsago förtjänar att utvecklas, för just genom att leka polis eller tågkonduktör lär barn sig hur dessa människor arbetar, men också lär de sig något om hur en viss yrkeskategori förhåller sig till andra människor, och därigenom får de insikt i hur samhället fungerar.

Att inta en annan människas roll tvingar barnet till att se världen ur dennes perspektiv, och således lär det sig att förstå andras människors sätt att tänka. Detta i sin tur leder barnet till att tänka om sig själv och hur det förhåller sig till sin egen roll i verkligheten. Andra saker som tränas i rolleken är fantasi, kreativitet, språk och abstrakt tänkande, enligt Erberth och Rasmusson. Detta leder till att rollspel i utbildningssyfte inte borde underskattas, för även om man har att göra med större barn och ungdomar eller till och med unga vuxna, som författarna till denna uppsats, kvarstår värdet att öva språk även som informationskälla för att skaffa sig kunskap. Dessutom har även vuxna nytta av att ”leka”. Det har skrivits en del om detta, bl. a. av J. C. Huizinga i *Den lekande människan (Homo Ludens, 1938, på svenska 1945)*. Han säger att lek och tävlan föregår kultur. Han bekräftar att lekens gamla funktioner håller på att försvinna, och med dessa vårt kulturarv, som inte förs vidare till nya generationer. Här tillåts ekonomiska krafter utgöra vad som är acceptabelt och hur vi skall leva, så att det passar deras behov. Vi tillåts att leka, men på deras premisser, man betalar för att leka, och att leken är utarmad på fantasi och fri interaktion med andra, alltså är det accepterat att leka datorspel. Men Huizinga framhåller att om leken försvinner, så försvinner möjligheten att skapa ny kultur. Den som intresserar sig för ämnet, hänvisas till Huizingas bok.

För den som tvivlar på att datorspel utarmar leken kan man citera Wagners iakttagelse på Heathcotes uppmaning att göra sig av med det mesta av materialet som de använde i sina rollspel: vi upptäckte att det var lättare att tänka fritt med naturens gåvor än med hobbymaterialet. [...] Vi lärde oss kanske att den som har färdigt lekmaterial i överflöd, sällan uppfinner något riktigt nytt (Wagner, 1976, s. 13). Vi skulle vilja tillägga, utan att gå in i detalj på vilka inlärningsmekanismer som är inblandade, att man gör barnen en otjänst, för man berövar dem möjligheten att lära sig leka på egen hand, vilket möjligtvis kan ha effekter på deras senare liv som vuxna människor. I och med att situationen är sådan att allt för många barn tillbringar allt för mycket tid framför en passiverande skärm, kan det vara nyttigt att skolan ger sitt bidrag till lek, även då i pedagogiskt syfte. Det är detta vi skall se på. På vilket sätt datorspel påverkar barnens kreativa förmåga skall vara osagt. Men man vill tro att om leken har en sådan stor betydelse för människan kan man anta att lek i undervisningen, även för äldre barn och ungdomar, måste vara av stor nytta.

Kurt Johannesson förklarar i boken *Retorik – eller konsten att övertyga* hur man under romartiden och lång tid efteråt tränade på vältalighet genom att öva, eller ”imitera”, de evigt giltiga

Cicero eller Perikles. *Imitatio* betraktades som den allra viktigaste vägen om man skulle lära sig att tala och skriva väl (s. 154). Enligt Torsten Madsén (1992) hade man inga pedagogiska problem i bondesamhället eftersom fostran, yrkesskickligheten och omvärldsorientering var integrerad i arbetet. Man lärde sig det man behövde lära sig för att bli en fullgod samhällsmedborgare genom daglig samvaro med de vuxna under nästan alla dygnets timmar, eftersom man arbetade och bodde på samma plats. Man lärde sig genom imitation och den öppna produktionen var konkret och lätt att förstå. I vårt moderna samhälle uppstår däremot pedagogiska problem. Hansson identifierar orsaken i att reproduktion och produktion är skilda, där den första sker under många år i skolan, långt från arbete, boende och vuxensamhälle vilket leder till att barn och ungdomar har svårt att ta ansvar för sin egen situation och förstå betydelsen av skolgången. Det eleverna lär sig ifrån omvärlden görs genom texter och teorier och media, och inte genom direktkontakt. Där medier förmedlar bilder som står i kontrast till skolan får skolan lida.

Denna uppfattning är Madsén inte ensam om. Nils Bejerot (1981) menar att människan under sin existens i otaliga kulturer inte haft några större problem med att forma sina ungar ändamålsenligt. Det är de senaste två generationerna som tappat greppet om utvecklingen.

När man så i grunden förändrat ett samhälle som byggde sin kunskap på tidigare generationers kunskap och prövning och man i stället skall anförtro sig på ett fåtal forskares studier och idéer, kan det hända att man inte gissar sig fram på rätt sätt hela tiden. Självklart är det önskvärdt att utveckla en pedagogik som främjar direktkontakt med den verklighet där kunskapen skall användas, så att skoleleverna uppfattar sin utbildning som relevant.

3.3.1 Synen på rollspelets roll i modern pedagogik

Var i pedagogikens utveckling skall man placera rollspelet? Ser man till den teoretisk utvecklade pedagogiken kan den placeras i Deweys aktivitetspedagogik, sammanfattat med frasen "Learning by doing". Man skall dock inte tro att detta betyder att man kan ge en syssla till barnen och att de därmed lär sig. Det krävs mer än så. Det skall till att erfarenheten kompletteras med reflektion kring det man gjort. Annars kan risken uppstå att man enbart lär den mekaniska aspekten i erfarenheten, vilket kan hämma möjligheten för vidare lärande då man inte ser sammanhangen.

Dewey har redan år 1899 hävdade att skolan behöver bidra med *konstgjord konkretion*. Detta betyder att skolan skall hjälpa eleven att upptäcka det som är svårt att upptäcka i vardagsmiljön. Frågor som "vad lever vi av?" och "hur fungerar samhället?" har blivit ännu svårare att ge svar på i takt med samhällets industrialisering och datorisering, och därmed blivit mer osynligt än tidigare. Deweys anbefallning torde vara minst lika aktuellt idag som då den formulerades. Rollspelets funktion och gestaltning föds ur dessa tankar; man ämnar återskapa en sanningsenlig och verklighetstrogen iscensättning och man skall föra en efterföljande diskussion kring erfarenheten.

Flera pedagoger har sedan Dewey försökt fånga hur lärandet genom aktiviteter sker och man har ökat kunskapen genom att bygga vidare på en tidigare teori. Så har David Kolb utarbetat en modell enligt vilken han sammanfattar de olika steg enligt vilka lärandet sker. Mac Murray hävdar att skolans begrepp är lösryckta ur sina sammanhang och är därför abstrakta (Hansson 2004, s. 134). Därför är det viktigt att göra abstrakta begrepp förståeliga genom aktiviteter och efterföljande uppföljning med stöd i Deweys teorier.

Bolton berättar att man måste tacka personer som John Fines och Ray Verriers, Chris Day och John O'Toole, som genom sina verk under 1970-talet har uppmuntrat lärare att använda drama (och underförstått rollspel) i sin undervisning. Tidigare, enligt Boltons egen utsago, ansågs inte drama vara en del av undervisningen (Bolton, 1979).

Vygotskij hävdar att lärandet skall ses i sitt sammanhang. Man skall likaså se lärandet i tid och rum, för den kultur man lever i påverkar lärandet. En annan del att betrakta i hur lärandet sker är redskapen som används, för att de olika medlen leder till olika sätt att tänka. Vygotskij uttalar sig även om hur språkinläring sker; det bästa vore att använda språket i autentisk kommunikation, dvs. när det finns ett meningsbärande innehåll i ett meningsfullt sammanhang. Detta gäller allt lärande, och en viktig observation är att med lärande följer en balans mellan förnuft och känsla (Hansson 2004, s. 136). Andra forskare drar resonemanget längre och säger att det sätt som praktikanter lär sig av är överlägset det som är vanlig praxis i undervisningen. Utgångspunkten i detta är att lärandet är situations-betingat, och detta är också grunden i rollspelet i undervisningen. Man lär också av att se andra lösa problem.

Det är för vårt syfte med denna studie intressant att ta upp Paul Watzlawiks konklusioner om språkliga aspekter. Han menar att de delar av hjärnan som skapar känslor, kreativitet och språk är nyckeln till förändring, vilket betyder att om dessa områden påverkas ger det utslag på andra delar av hjärnan som aktiverar matematik och logik, men motsatt påverkan fungerar tydligen inte. Innebörden av detta påstående talar till fördelen av rollspelets betydelse i språk-undervisning. Genom att öva språket öppnar man upp för ett bredare lärande i flera ämnen. Viktigt att notera i detta sammanhang är att det inte är nödvändigt att återskapa hela verkligheten för att hjärnan skall förstå innebörden av det man vill återskapa. Hjärnan är i stånd till att fylla i det som saknas utifrån tidigare erfarenheter, även om en del detaljer inte är med i rollspelet (Hansson, 2004, s. 138).

3.4 Rollspel kan ta olika former

I detta avsnitt introducerar vi rollspelet i stora drag. I rollspel berättar man historier för varandra. För att en historia skall hålla, måste den som regel ha en tydlig början och ett tydligt slut. Om dessa två moment har något samband är det en förutsättning för att vara en bra historia. Men dessa moment är inga krav i rollspel. Det viktigaste är att man tar upp frågeställningen tydligt. Verkligheten återspelas genom en gestaltning över något som har skett eller kunde ha inträffat. Att överraska publiken, som kallas vändpunkt (Hägglund, Fredin, 2001, s. 68), är också något som är av fundamental betydelse i historieberättelse i gemen. Men detta blir ännu mindre viktigt och helt underordnat i framställning av rollspel. Anledningen är att vändpunkter är en forcering av verkligheten för att överraska åskådarna och hör därmed inte hemma i rollspel. Friheten är stor i rollspelets framställning. En man kan spela 20 barn i ena stunden och senare vara tidningsförsäljare, förutsatt att detta tydligt meddelas publiken. Tankar kan sägas högt, men ändå uppfattas som att det bara är tankar.

En förutsättning för ett bra rollspel är att deltagarna är väl insatta i de frågor som skall behandlas inom rollspelet. Med rollspel kan man återuppleva en situation eller göra en föreställning om hur något kan komma att se ut, eller försöka ta till andra synpunkter. Men man behöver inte nödvändigtvis ha upplevt en given situation, man kan iscensätta även historiska händelser eller situationer från andra länder. Detta betyder att man som ledare antingen kan ge deltagarna en färdig historia eller så kan ledaren ge ett ämne eller ett problem som deltagarna själva får använda för att utveckla en handling (Erberth Rasmusson, 1991, s. 119).

Rollerna bestäms i förväg, i likhet med all annan form av improvisation. Det finns olika tekniker som man kan använda sig av, exempelvis pantomim och rörelse. Syftet med olika tekniker är att göra föreställningen mer levande och därmed mer underhållande. En viktig del är efterföljande diskussion. Diskussionen kan handla om hur de olika grupperna har ställt sig inför frågan och hur de har behandlat den i sitt rollspel.

3.5 Arbetsgång

Vi ska här beskriva hur ett rollspel kan anordnas för att tydliggöra hur vi har lagt upp arbetet med eleverna i vår studie. Hur skall man gå till väga med en klass som skall improvisera ett rollspel? Vad skall man lägga till grund för att eleverna effektivt skall åstadkomma ett mål som man som lärare har satt? Arbetsgången är att man delar upp den stora gruppen i mindre grupper och ger dem samma uppgift och sedan skiljer man dem åt. Nästa steg är enligt Hägglund och Fredin, att man kommer överens om ämnet som skall behandlas och vad som skall läggas vikt på och hur detta tas emot av deltagarna i gruppen. Huvuddragen måste bestämmas innan man börjar improvisationen, men detaljerna skall få lov att definieras spontant i rollspellet. I mån av tid kan det hjälpa att spela upp rollspelet innan den riktiga iscensättningen så att man kopplar tankar till rörelser. Flytta över idéerna från huvudet till kroppen. Författarna menar att om det skulle bli riktigt fel i själva rollspelet kan man alltid stoppa det och backa för att göra om en scen.

Alla grupper spelar upp sin rollspel efter varandra utan paus emellan. Diskussionerna skall ske efter det att allt är avslutat. Syftet är inte att peka ut gruppen som var bäst eller roligast, utan upplevelserna skall lyftas fram. Men det är inget krav att dela upp klassen i mindre grupper, man kan sysselsätta hela klassen samtidigt i samma rollspel om man så önskar.

Tidsbehovet för förberedelsen av ett rollspel varierar stort alltefter gruppens erfarenhet i detta. Men att ha knappt om tid kan även ha fördelar eftersom det tvingar deltagarna att anstränga sig och släppa tvekan, kritik och tidsödande beslut till förmån för att utveckla den första användbara idén. Kort tid gör också att alla är mer avslappnade för det är ju uppenbart för alla att det inte går att förbereda något bra på några få minuter, vilket är en bra förutsättning.

3.6 Olika former av rollspel

Det är viktigt att veta vilka möjligheter som finns med rollspelsundervisning och därför beskriver vi här vilka ytterligheter som begränsar rollspelet. Rollspel kan delas in i olika former baserat hur innehållet gestaltas; man kan röra sig mellan två extremer som utgörs på ena sidan av en ”klassisk” nivå, kännetecknad av ett högt stiliserat framträdande och på andra sidan en vardaglig eller ledig nivå. Hur man skall placera sitt framträdande beror på hur klassen svarar på situationen, och det är en fördel att som ledare kunna rikta rollspelet mot en av dessa två håll under rollspelets gång. Om man märker att klassen är på vippen att fnissa nervöst, då kan det vara till hjälp att stilisera handlingen, gå bort från det vardagliga till en mer högtidlig nivå. Praktiskt görs detta genom att t.ex. introducera en domare, en dirigent eller en polismästare in i iscensättningen; det kräver av eleverna ett stereotypt gensvar som kan föra dem in i rollen igen. För de flesta lärare verkar den vardagliga formen enklare, men den är svårare för att den kräver en starkare tro i rollspelet. Till skillnad från den klassiska formen kan den vardagliga, fria formen trots sina begränsningar, vara befriande, för att det finns så lite att välja mellan, så valet blir enklare. Bevis på detta kan man finna i Wagners bok (1976) om drama i undervisningen. De olika formerna innebär att språket måste anpassas efter situationen, högre stil eller konverserande, liksom alla andra element som exempelvis klädsel, arbete, bostad, mat.

Hur man väljer innehåll och tema på rollspelets gestaltning kan variera allt ifrån resa i rum och tid till olika slags situationer. Man kan som språklärare vilja gestalta en vardaglig situation i det främmande land som språket talas i, eller man kan vilja hämta inspiration från litteraturen. Detta är mer krävande för det fordrar att eleverna är väl bekanta med stycket som skall återges. Man kan även iscensätta en känd händelse eller kända personer. Även tiden som det hela försiggår i kan man ta beslut om. Vill man att de skall spela sig i realtid eller vill man hoppa över tidsintervaller som kanske omfattar flera år? Svaret ges allteftersom det passar temat man valt.

3.7 Hur skall rollerna bestämmas?

För att kunna ge ett svar på frågan som vi ställde i kapitel 2 om rollspel kan vara en effektiv didaktisk metod måste man veta under vilka villkor lärandet sker. Vad kan rollspel erbjuda som annan undervisningsform inte kan lika effektivt? Yngve Hansson (2004, s. 15) preciserar hur rollerna skiljer sig beroende på om man skall iscensätta informellt drama eller simuleringar. Rollspel ingår i båda. Det handlar om att analysera båda dessa former för att se vilken som lämpar sig bäst i pedagogiskt syfte. Informella dramatiseringar är mindre strukturerade, scenariot är mindre detaljerat än i simuleringar och rollerna rör personer, deras egenskaper och känslor, vilka är specificerade, medan rollerna i simuleringar handlar om funktioner och känslorna uppkommer naturligt. Deltagarna är sig själva med olika funktioner. För att hjälpa oss att förstå skillnaderna mellan dessa kan man säga att syftet med informella dramatiseringar är att förstå situationer och andras synpunkter, medan simuleringar skall syfta på att ge deltagarna kunskap om begrepp, funktioner, eller praktisera olika sätt att kommunicera. Detta är syftet med rollspel i språkundervisningen.

Simuleringar förutsätter att man vet vilka regler som gäller för att undvika förvirring hos deltagarna om vad som förväntas av dem. Exempelvis är det viktigt att förmedla till deltagarna att det är viktigt att simulera en situation snarare än en person. Detta betyder att man inte skall lägga vikt på vilka intressen en person kan ha. Ledaren skall inte bestämma vad deltagarna skall göra, utan det skall de själva göra. Som deltagare skall man uppträda professionellt i den meningen att man skall anstränga sig för att fatta kloka och genomtänkta beslut. Man skall leva sig in i rollen under simuleringen så att man agerar som om man vore företagsdirektören eller betjänten, eller vad det kan vara som man skall spela.

3.8 Ledare i rollspelet

Som lärare skall man vara ledare i rollspel. Som ledare måste man ha klart för sig vilken pedagogisk linje man skall tillämpa när man organiserar undervisningen i rollspel och vara medveten om vilka mål som man vill uppnå. Målen är nedskrivna i kapitel 2, bland dessa utmärker sig förmågan att engagera eleverna i ämnet. För att detta skall lyckas, krävs även ledarens engagemang. Man kan som ledare själv delta i rollspelet, med rollen att leda leken ifrån, mot det man vill att leken skall rikta sitt fokus. Detta gör att man måste skifta roll inför klassen från lärare till deltagare i rollspelet. Man hjälper med sin roll att få igång rollspelet och leda det, som Heathcote visar med sin erfarenhet. (Bolton & Heathcote, 1999, s. 114).

I denna uppsats har vi ha att göra med ovana deltagare, vilket skolelever i allmänhet är, därför skall vi rikta denna teoretiska och rådgivande inramning mot hur man anordnar rollspel med denna grupp människor. Ovana deltagare kräver en erfaren ledare som kan leda spelet. Det säger sig självt att man inte kan begära att en helt oerfaren deltagare kan spela naturligt och ohämmat från början. Denne måste ledas in varsamt med enklare uppgifter och successivt stegras i svårighetsgrad (Erberth Rasmusson s. 120). Att tvinga in någon i en situation kan göra att denne inte känner sig komfortabel. Håller man sitt ämnesval till lättsammare saker

kan fler känna sig väl till mods. För att man skall kunna anordna och leda ett rollspel måste man som lärare ha tränat rollspel själv för att få den erfarenhet som krävs, och ha förmåga att leva sig in i det sammanhang som skoleleverna befinner sig i, så att det hela förefaller naturligt.

Egenskaper som en ledare bör ha är de som t.ex. kännetecknar Dorothy Heathcote, om man skall använda oss av Wagners beskrivning¹. En utpräglad känslighet för språkets nyanser, en djup medvetenhet om komplexiteten i mänsklig interaktion, en konstnärs strävan efter perfektion i uppfyllandet av de krav som ställs av hennes hantverk: drama (Wagner, s. 19). Heathcote säger att hon blir misslynt om hon känner att barnen ”spelar teater” eller gör till sig. För det är inte det som är målet med rollspel. Hon är ute efter den punkt där eleverna måste nalkas ett problem på ett nytt sätt, måste tillkämpa sig ett språk som är adekvat för den spänning som de känner. En annan viktig sak som Heathcote använder sig av är att i stället för att styra vill hon locka fram dramat. Detta görs genom att låta barnen, i stora drag, bestämma vad som skall hända i dramat. Det är viktigt att de förstår allvaret som föreställningen kräver. Om barnen fattar beslut som oundvikligen kommer att leda till problem i föreställningen så varnar hon för detta, utan att hindra barnen. Hon ställer dem framför utvecklingen av deras val, något som de själva inte kan inse på grund av sin ringa ålder. När barnen blivit medvetna om följderna kan de få lov att fortsätta dramat. Detta val av Heathcote att låta barnen avgöra mycket i dramat är för att övervinna grupptrögheten, vilken påverkar all gruppundervisning. Det gäller att få gruppen ur begynnelsestadiets passivitet. Denna metod hjälper sedan att hålla eleverna igång på ett bra sätt. Detta förklaras av att det är stimulerande för eleverna att se sina egna idéer verkställda. Skaparglädje kan man kalla det för. Vilken tydligen är större än glädjen av att få lära något nytt.

Det finns ännu ett skäl till denna frihet som Heathcote skänker sina elever. Improvisation frigör klassens energi (Wagner 1976, s. 28). Håller man sig alltför strikt till regler och riktlinjer, vilket av Wagners text att döma är fallet i många fall, så går man miste om möjligheten att röra sig i det okända. Man tar inga risker och får ett lite mer urvattnat resultat. Detta kräver givetvis att man som ledare måste ha en viss erfarenhet och ha klart för sig vilket mål man vill uppnå. Denna erfarenhet ger självsäkerhet som tillåter ett visst risktagande.

Grünbaum gör oss i *Drama – ledarskap som roll* bekanta med vetenskapen om att alla människor har en vilja att samarbeta med andra och en drift att skapa kunskap om och förståelse av den värld vi lever i. Detta skall vara motivationen för ledaren, som med detta i bakhuvudet kan satsa på att stimulera kunskapsdriften och stödja viljan till samarbete genom ramar och impulser och få eleverna att reflektera kring rollspelet och dra slutsatser (Österlind, 2011, s. 40). Med kultur som kraftkälla väcks lust till ett forskande förhållningssätt till liv och lärande. Utgångspunkten är deltagarnas egna känslor och fantasi. Grünbaum vill också påpeka att man gärna skall ha goda kunskaper om drama och teater. Den kunskapen utvecklas genom många upplevelser i grupp samt reflektion kring detta. Det är apodiktiskt att varje lärare har sin egen bakgrund och personlighet som skiljer sig från andra. Detta innebär att var och en måste finna sitt eget bästa sätt att vara lärare på. Genom erfarenhet och prövning kombinerat med en teoretisk grund lär man finna sin egen väg till ledarskap i rollspel. Som sagt inledningsvis: Teori och praktik befruktar varandra.

Hur beslutar man som lärare om en övning om man inte har mål och syften tydligt för sig? Det kan vara till hjälp att ta del av Gavin Boltons egna arbetssätt (Bolton, 2008, s. 24). Det

¹ För ingående uppgifter om Heathcotes verk och arv hänvisas till *Drama i undervisningen* av Betty Jane Wagner, se litteraturlista.

främsta målet är att barnen själva skall fatta beslut om organisationen av det egna lärandet. Man skall kunna motivera klassen att iscensätta ett rollspel. Samtidigt skall de veta att deras frihet har gränser, som läraren sätter i form av regler; man skall arbeta seriöst för att få en givande insats. Det finns flera mål, men dessa anses i denna studie vara de viktigaste att hålla sig till.

3.9 Meningen med rollspel

Vi skall här ta ett lite bredare perspektiv på lek i allmänhet och se hur barns lek ideellt kan kopplas till rollspel i undervisning och vad som försiggår i barns medvetenhet och omedvetenhet under leken. På frågan om användningen av gester och simulering kan förstärka lärandet ser vi på meningen med rollspel, som är lite det samma som att rita efter ett objekt eller lära sig innantill en poesi. Man reflekterar djupt över något och får en djupare insikt och förståelse för det man lärt. Det räcker inte att man har läst eller hört något för att lära det så att det sitter kvar, eller att förstå hela innebörden av det. Rollspel i språkundervisning gör att man kommer in i en situation och måste hitta de rätta orden i det främmande språket som situationen kräver. Hur viktigt detta är har de flesta erfarenhet av när, efter att ha läst ett främmande språk, man för första gången befinner sig utomlands och skall göra sig förstådd för andra. Orden man trodde känna så väl kan helt plötsligt vara som bortblåsta ur huvudet. Eller en ny oväntad situation gör att man inser sina brister i ordförrådet man besitter. Detta leder till eftertanke och möjligen till att man skaffar det man saknar, i detta fall ett bredare ordförråd. Detta kan möjligen kopplas till vår fråga om bruket av simulation kan förstärka lärandet mer än vad som skulle ske utan rollspel. Vi vill påstå att så är fallet. Den simulering som sker i klassrummet skall precis hjälpa eleven att fokalisera sina brister och öva sina kunskaper.

I *Towards a theory of Drama in Education* analyserar Bolton olika slags drama. Det som är av intresse för vår del är att han identifierar en form av dramatisk lek, som påminner om barns låstaslek eftersom den utspelar sig i en bestämd plats och situation, följer en berättelsestruktur och har fasta roller, har ofta ingen tidsbegränsning eller särskilt mål, och har oklara regler som kan ändras under lekens lopp. Detta kan tala i försvar för människans medfödda sätt att lära som vi tidigare har sett, och hur rollspelet berör dessa naturliga egenskaper som var och en har. Mest intressant i Boltons analys är kanske kopplingen mellan lek och drama. Genom att först visa hur ett barns lek är mycket mer än vad som en vuxen först skulle kunna tro genom att se på det, fortsätter Bolton med att identifiera syftet med lek, och han drar paralleller med dessa och syftet med drama som Vygotskij och Bruner identifierat.

Play and its role in the mental development of the child är texten där den framstående ryske psykologen Leo Vygotskij, genom sitt perspektiv på lek, implicit kopplar ihop lek med dramatiska aktiviteter (Bolton, 2008, s. 36). Vygotskij skriver att ett barn inte symboliserar lek, utan det önskar och uppfyller sina önskningar genom att låta verkligheten passera genom sin upplevelse. Vad händer i barnet under leken? Bolton säger att barnet utvecklar färdigheter, som sensorisk-motoriska, och kunskap. Ett barn kan lära sig bära vatten i en hink utan att spilla och samtidigt lära sig att använda en vokabulär som han tror att kockar använder i sitt arbete (Bolton, 2008, s. 37). En intressant iakttagelse Vygotskij gör om barnens lek är hur dessa stundom sammanfaller med de vuxnas verklighet medan de stundom avlägsnar sig. Ändå har de gemensamma drag med vuxnas verklighet, det skall alltid finnas någon sorts likhet. Exempelvis kan en pinne i en låstaslek föreställa en häst, men det är osannolikt att ett vykort kan bli en häst. Detta understryker den allsidighet som rollspel i undervisningen medför.

Bolton skiljer på extern och intern handling. Vad dessa begrepp innebär är intuitivt. Med extern handling menas det som barnet explicit leker, det som medvetet sätts i verk. Intern handling är det som styr beteendet, som representerar barnets attityd gentemot sin omvärld. Som exempel kan barnet som är avundsjukt på sin lillebror, i en lek med dockor låta den ena, mindre dockan åka iväg på en resa medan den större dockan får stanna kvar hemma med pappa och mamma. Exemplet behöver inte förklaras för det är tydligt vilka känslor som styr barnets lek. Dock påpekar Piaget att känslorna ofta är motstridiga, men en av dem brukar dominera över de andra.

3.10 Vad lär sig barn genom rollspel?

Frågan om vad barnen faktiskt lär sig genom rollspel skall här nedan förklaras. Resultatet av erfarenheter och forskning visar att rollspel faktiskt är en effektiv didaktisk metod, eleverna engageras i lärandet, och med den enskilde även klassen i sin helhet, lektionerna blir då också underhållande och man kan också säga att föreställningsförmågan hos eleven då de tvingas i en situation som kräver det. Frågan måste besvaras genom att fråga under vilka omständigheter lärandet sker effektivt? Bolton menar att lärandet måste i alla händelser *kännas* för att vara effektivt. Det kan till och med vara plågsamt ibland. Bolton fortsätter med att framhålla hur denna grundläggande *känslonivå* ofta missas eller ignoreras av lärare. Anledningen är att vissa är medvetna om vart de borde sikta, men saknar kunskaper om hur de skall nå dit. Några få lärare verkar nå målet rent intuitivt (Bolton, 2008, s. 45).

Genom rollspel kan man enligt Wagner (1976, s. 288):

- Konkretisera och förenkla abstrakta begrepp eller företeelser.
- Lära ut fakta.
- Engagera klassen i framvisning av objekt
- Hitta nyckeln till ett ämne som barn kan slå bakut inför.
- Ge eleverna frihet kopplad till ansvar.
- Visa eleverna att det kan ta itu med något de ogillar, arbeta sig igenom det och nå ett resultat.
- Utöka elevernas ordförråd och hjälpa dem att utveckla sin formuleringsförmåga genom samarbete med andra och genom att ta vara på egna erfarenheter.
- Försätta klassen i situationer som gör dem mer sociala.
- Låta eleverna upptäcka att de vet mer än vad de trodde att de visste.
- Ge eleverna en klarare bild av verkligheten med hjälp av fantasins värld.
- Hjälpa eleverna att förbättra sin förmåga att upptäcka den dolda innebörden i ett skeende.

Några de mål som Heathcote sätter upp är att eleverna i en klass skall göra följande framsteg:

- Från ett spontant uppträdande till ett omsorgsfullt val av ord, gester och handlingar.
- Från att koncentrera sig enbart på identifikation och känsla till att disciplinera sig för att undvika anakronismer, få alla fakta rätt, lära sig nya färdigheter och underkasta sig dramats alla krav.
- Från ett djärvt och rättfram användande av dramats verktyg till ett mer förfinat utnyttjande.

Vi har gjort ett urval som berör de punkter som vi anser vara mest betydande med avseende på språkundervisning.

Att uppnå alla de mål som Heathcote sätter förutsätter en viss mognad som man uppnår först under de senare åren av grundskolan. Men en viss kunskap kan man även skaffa sig tidigare. I detta avseende lovar Heathcote att det går att skapa en undervisningssituation som passar klassens energi. Detta är lite av en begränsning i denna undervisningsmetod, och kan ses som

en nackdel. Men Heathcote säger att oavsett nivå och stil är dramatisering ett aktivt sätt att lära sig saker på, därför att man tvingas att delta med både kropp och själ. Eleverna bygger upp en säkerhet när de deltar i drama. De får en känsla av att behärska händelseförloppet, eftersom de drabbas av svåra händelser i rollspel innan de utsätts för dem i det verkliga livet. Eftersom dramat försätter barnen i pressade situationer tvingas de utnyttja tidigare erfarenheter och strukturera dem. Hur viktiga känslorna är i undervisningen illustreras effektivt genom Heathcotes erfarenhet med tonårsklasser som saknar intresse för litteratur, och som hon lyckas vända inställning hos, så att de i stället uppskattar ämnet, tack vare involveringen av känslor i undervisningen.

Vilka saker skall man som lärare vara medveten om i planläggningen av rollspelsundervisning? Det som Heathcote anser som viktigt, och som man kan hålla med om, är att genom att använda sig av någon form av drama i undervisningen berikar man lärandet. Detta sker genom att man inte begränsar undervisningen utan istället främjar subjektiv förståelse vid sidan av den intellektuella, vilket gör att barnen också mognar känslomässigt, och deras objektiva värld växer (Bolton, 1979, s. 52). Detta grundar sig i vetenskapen om att känsla, liksom intellektet, är något som kan förbättras i kvalitet och att lärare har ansvar för båda. Därför är det viktigt att inte lära barnen att förakta känslorna, utan tvärtom att få eleverna att ge uttryck för dem. Om någon skall spela en historisk händelse skall man vara noga med att rollerna också återger de känslor som är inblandade i situationerna. Det är av stort värde kunna ”uppleva” en händelse som hjälper att fästa en kunskap i minnet. Att kunna erbjuda elever sådant skall inte underskattas. Göra inläringen levande är att föra lärandet närmare det mest naturliga. Innan man institutionaliserade undervisning var detta det enda sättet hur man lärde sig på, av livet, av erfarenheten. En del lärdes ut muntligt, som berättelser ur bibeln eller myter och sagor. Men huvudsakligen lärde man direkt från egna erfarenheter.

Heathcote knyter outtalat sitt verk till Vygotskijs lära. Rollspel är underordnat betydelsen i meningen att det väsentligaste i iscensättningen är vilken betydelse man ger den. Hon ser på drama som tillfället att knyta alla skolämnena till deras ursprungliga upprinnelse, så att kunskap inte skall uppfattas som abstrakt isolerad ämnesundervisning, utan att den skall ses som grundad i mänsklig handling, ömsesidig påverkan, engagemang och ansvar. (Bolton, 1998, s. 177). Så hennes verk skall inte ses som undervisning i drama eller rollspel eller simuleringar, utan som ett medel för ämnesundervisning. Hon ser drama som den verkliga grunden till mänsklig kunskap, på en och samma gång personlig, kulturell och universell. Hon vill lyfta nivån på undervisningen från en undervisning av diverse ämnen till en studie av mänskligheten. I undervisningen av skolämnena är Heathcotes utgångspunkt att eleverna inte mottar eller skaffar sig kunskap, de skapar den i stället, och eleverna är medvetna om detta (Bolton & Heathcote, 1999, s. 58). Efter att ha deltagit i en session är barnen medvetna om vad de lärt sig.

3.11 Rollspel i undervisningen.

Wagner (1976) understryker hur Dorothy Heathcotes mest entusiastiska anhängare är lärare i olika ämnen, som litteratur, samhällsvetenskap och historia. Det som Heathcote har gjort är att visa att man kan använda ”teater” för att väcka elevers intresse för ämnet. Det är väldigt bra att någon visar vägen så att andra slipper gissa sig fram till hur det kan förhålla sig. Vi övergår i detta avsnitt till att undersöka den reaktion elever får av rollspelsundervisning och det faktum att just lärare blev förtjusta i Heathcotes lära.

En lärdom som är viktig att dra från Heathcotes arbete är hennes hållning till undervisningen genom drama. Till skillnad från en rådande praxis då hon verkade, där man skulle återge en

trogen återgivning av en händelse, som krävde en grundlig genomgång av fakta, föredrar Heathcote att förbise en rad fakta i syftet att öka koncentrationen i eleverna i det som de skall spela upp, för att på så sätt låta eleverna komma åt kärnan i upplevelsen och identifieras sig med dramat och tro på det (Wagner, 1976, s. 238). Hon vill att eleven skall utgå ifrån känslor i stället för bara fakta vilket skulle väcka elevernas nyfikenhet och således stimulera dem att läsa texter och söka efter fakta när dramat är slut. Så man kan säga att hon gör en förskjutning av händelseförloppet i syftet att öka nyfikenheten i barnen, som kanske gör inläringen av ämnet mer effektivt, för det sker spontant och inte påtvingat. Den lärdom av hennes arbete som är riktigt nyttig och träffande består i att kunna visa hur en klass kan få spänning och finna glädje i att leta den kunskap den behöver.

Hur man skall lyckas med iscensättningen beror på hur man använder analogier och attityder. Man offerar detaljens exakthet för att söka ett känslodjup, och är därmed är det även enklare att genomföra, för man kan börja med vilken detalj som helst. De fakta som Heathcote förser sina elever med, har funktionen att göra dramat levande. Detta skall man ha *in mente* när man förbereder rollspel.

3.12 Rollspel i undervisning i främmande språk

Än en gång kan Heathcotes erfarenhet vara till gagn för vår undersökning. Själv lär hon ha sagt att rollspel kan vara värdefullt för att bygga upp förtroende mellan elever och lärare när man skall träna ett främmande språk. Dramat ger eleverna en anledning att tala. Hon går ofta in bredvid sin roll i dramat även i egenskap av lärare som pressar barnen för att de skall tro på dramat och hålla sig till sina roller. Detta återkopplas till frågan om lärandets förstärkning och motivationen som eleverna tillägnar sig genom rollspel. Hon har vid ett tillfälle iscensatt en språkundervisning på latin. Hon anmodade en lärarkandidat att vara romare i sitt hem, vilket krävde att denne skulle finna en dräkt och få fram så många föremål som hon kunde få tag på i sitt hem som kunde ha funnits även i ett romerskt hushåll: en kruka, en låg bänk, en skål osv. Klassen kunde sedan undersöka dessa objekt och öva latin genom att rollspelet skedde på latin. Deltagarna fick romerska namn. Rollinnehavaren inriktade sig inte på att klassen skulle lära sig saker, utan på att gestalta det romerska. Man kan tro att denna typ av gestaltning kan ge större frukter än övningar som anges i böcker, där man skall fylla i ord som saknas ur meningar eller där man läser dialoger, som ofta är helt färdiga. Min erfarenhet är att eleven ofta lär koden som använts i övningen snarare än språket. Och det är ju allas erfarenhet, att för att effektivt lära ett främmande språk måste man sättas på prov i verkliga situationer.

En viktig observation som görs är att dementera hållningen som många lärare tycks ta om att barnen bör ha uppnått en viss kunskapsnivå för att kunna iscensätta ett rollspel. Med andra ord man behöver som lärare inte vänta att eleverna har uppnått en viss kunskap för att anordna ett rollspel i ett ämne, i rädslan för att barnen vet för lite. Med en sådan hållning missar man att ge sig i kast med det okända, vilket även är forskares inställning i deras arbete. Så även i undervisningen i moderna språk är arbetsmetoden både funktionell och effektiv, och behöver inte vara situationsberoende för att lyckas.

4. Summering av kunskapsläget

I detta avsnitt sammanfattar vi de viktigaste punkterna som har behandlats hittills i uppsatsen. Vårt syfte är att undersöka på vilket sätt elevers språkinläring påverkas av rollspel och huruvida rollspel kan vara en viktig didaktisk metod för att lära sig ett språk. Det finns flera faktorer som samverkar på olika sätt mot samma mål i rollspelsundervisning. Både glädjen av att lära något nytt och samhörighetskänslan med resten av klassen bidrar till att göra undervisningen rolig.

Rollspel är en naturlig del av människans beteende och har använts sedan tidernas ursprung i olika syften, detta är vederlagt. Det betyder att när man använder sig av rollspel i undervisningen så anspelar man på en djupt rotad mänsklig karakteristik, vilket ökar förutsättningarna för att lyckas i sitt syfte. Därför reagerar eleverna positivt, både som enskilda och som klass i sin helhet, vilket Bolton har kunnat konstatera. Den positiva upplevelsen gör att undervisningen känns som lätt, om den alls uppfattas som undervisning av eleverna. Elevernas föreställningsförmåga ökar, framför allt om rollspels utövas flitigt och eleverna får chans att utvecklas från gång till gång.

Metoden är väl tillägnad undervisning i främmande språk enligt Heathcotes egen utsago. Undervisning och språkundervisning i synnerhet drar stor nytta av att använda någon form av rollspel för att befästa det som lärts ut. Detta finner teoretiskt belägg, främst i Deweys aktivitetspedagogik, och har utvecklats av Heathcote och Bolton, vilka undersökt dess möjligheter och begränsningar. Man kan alltså säga att undervisning med rollspel är en effektiv didaktisk metod.

En av de främsta fördelarna med rollspel är att man på kort tid lär och övar många färdigheter och kunskaper samtidigt, undervisningen begränsas inte bara till ämnesundervisningen, utan man får också tillfälle att vara social, ge mening åt abstrakta begrepp och upptäcka att man vet mer än vad man trodde.

Även om rollspelets iscensättning är öppen och fri, krävs en ledare och det finns en del regler som underlättar organisationen av eleverna. Detta kräver en viss erfarenhet hos läraren, vilket kan anses vara en begränsning av metoden, något som däremot inte alls är ett krav hos eleverna.

För vår undersökning är detta en solid utgångspunkt som ger oss en grund på vilken vi kan utforma de lektioner som vi skall genomföra med de utvalda klasserna. Att ha en förväntning om vad eleverna kommer att lära sig och hur de kommer att reagera är av stor betydelse för hur vi skall utforma enkäterna och vilka frågor som skall ställas, samtidigt som vi kan se om eleverna verkligen betar sig som pedagogerna i fråga menar att de skall göra. För oss är det i praktiken viktigt att ta reda på om eleverna kan utöka sitt ordförråd och utveckla sin formuleringsförmåga och se om eleverna kan upptäcka att de vet mer än vad de trodde att de visste. Moderna språk är viktiga i dagens samhälle och det är viktigt att de elever som läser ett språk, på ett effektivt sätt kan göra det valda språket till sitt eget.

5. Metod och undersökningsgrupp

I detta kapitel beskrivs hur studien genomförts. Man kan här hitta information angående val av undersökningsmetod samt urvalskriterier för de utfrågade personer. Under denna rubrik redogörs också för undersökningens genomförande, bearbetning av de besvarade enkäterna och etiska överväganden. Vi har valt ut en låg och en avancerad nivå, i syftet att observera hur elever i olika åldrar och steg upplever den här metoden.

5.1 Val av undersökningsmetod

Detta är en undersökning där vi har utforskat hur elever svarar på rollspel i klassrumsundervisning. Vi har använt en kvantitativ undersökningsmetod för att ta reda på vilka intryck eleverna hade före och efter lektionen för att kunna göra en jämförelse och skaffa oss en bild av deras uppfattningar. Den deskriptiva delen av uppsatsen har baserats på relevant litteratur inom området, med många praktiska exempel från verklig undervisning, som vi också ansett vara viktigast att undersöka, liksom Dorothy Heathcotes välrenommerade erfarenheter med drama i undervisningen.

Ett korrekt val av undersökningsmetod är mycket viktigt för att skaffa relevant material till analys. Med avseende på vårt tema-område har vi funderat på en enkät eller en intervju. Slutligen har vi bestämt oss för en kvantitativ undersökning i form av två enkäter. En enkät brukar man använda om man vill utfråga en större grupp men det inte är något krav. Det är även möjligt att använda en enkät som undersökningsmetod ifall man arbetar med en liten grupp. Genom valet av en enkät undviker man en omedveten styrning (ofta framträdande vid en intervju), men man har fortfarande möjlighet att få fram oväntade och intressanta resultat (Stukat, 2011, s. 47-49). Vi tyckte att det var av betydelse för undersökningens tillförlitlighet att få veta innan vi påbörjade rollspelsuppgifterna om de utfrågade eleverna hade en allmän bild om rollspel över huvud taget och om deras inställning till språkundervisning. Svaren vi fick lades till grund för genomförandet av enkäterna: en före rollspelslektionerna och en annan efter. Genom den andra enkäten önskade vi att få svar på huvudsakliga frågeställningar i det här arbetet. Vi har förberett våra enkäter med hjälp av Google Formulär.

Den delen som berör insamling av data, i form av enkäter, har utförts i enlighet med Ejlertsons (2000) handledning. Vi har också tagit del av Trost (2007, 2010). Enkäter kan som regel fyllas i i lugn och ro och förbli anonyma. Intervjuer blir däremot alltid personliga i och med att man träffas direkt med intervjuaren, i vårt fall kände en av oss samtliga deltagare vilket kan påverka de intervjuades svar. Samtidigt har man dock större frihet att kunna framföra sina egna tankar och utöka svaren i större grad än vad som tillåts genom enkäter.

Enkätfrågor har behandlats och förfinats av andra forskare vilka har skapat riktlinjer som enkelt kan följas för att snabbt och effektivt kunna ta fram och förbereda de kvantitativa undersökningsmetoder som använts i denna undersökning. Bland de olika enkätmodellerna (Eilertson 2000, s. 7-13) kan det finnas strukturerade och ostrukturerade frågeformulär. Ett strukturerat frågeformulär omfattar så kallade slutna frågor med bestämda svarsalternativ och ett ostrukturerat frågeformulär innehåller öppna frågor som en respondent besvarar själv. Båda enkäterna i det här arbetet innehåller såväl strukturerade som ostrukturerade frågor.

Det finns strukturerade flervalfrågor och ibland även en möjlighet att förklara sitt svar på en strukturerad fråga i en följande ostrukturerad fråga. Genom ett sådant urval av frågor kan man på ett effektivt sätt utnyttja alla enkätens fördelar. Å ena sidan får man exakta svar på sina strukturerade frågor och å andra sidan finns det utrymme för en utfrågad person att formulera

och anpassa sitt svar (Stukát, 2011, s. 49). På det sättet blir enkäternas resultat mycket givande för vår undersökning, klar och lätt att bearbeta.

Syftet med första enkäten är att få fram hur mycket våra utfrågade personer vet om rollspelsmetoden och hur de uppfattar språkundervisningen. Den här enkäten skulle vara inledande till undersökningen och inte alltför omfattande. Vi har funderat ganska länge på hur vi bäst skulle formulera några få frågor för att få användbara svar. Enkäten skulle vara kort men framför allt uppfylla sin uppgift. Till slut blev det fem frågor (se bilaga). Kopplingen till vårt syfte och våra frågor är tydlig; genom att besvara de frågor som vi ställt ger eleven svar på om metoden är didaktiskt effektiv om den har förstärkt deras lärande genom gester och simulationer, vilket vi tyder som fördel, och identifiera eventuella nackdelar. Formuleringen av frågorna, som kan läsas i bilagorna, skulle på ett koncist sätt fånga upp det vi undersökte. Den andra enkäten hade som syfte att se hur eleverna reagerade och om de blev motiverade, och hur klassen i sin helhet svarade.

Mer komplicerad var förberedelsen av den andra enkäten som skulle ge svar på de viktigaste frågeställningarna i vår undersökning. Med hänsyn till syften och frågeställningar har vi förberett första versionen av andra enkäten. Sedan har vi diskuterat dess innehåll och ändrat på hela frågor, deras turordning och sättet på vilket de var formulerade på. Det tog ungefär en vecka tills vi blev nöjda med resultatet. Den slutliga versionen som utdelades till eleverna finns som bilaga till arbetet.

5.2 Undersökningsgrupp

Vi har valt ut ungdomar som läser tyska på ett gymnasium i Västra Sverige under läsåret 2015/2016. Det är en liten gymnasieskola med ungefär 220 elever. Språkgrupperna i tyska är små och omfattar mellan en och tre personer. Att vi har valt en skola som ligger i en landsort och inte i exempelvis Göteborg beror på att i många examensarbeten som vi läste under förberedelsefasen till skrivandet av denna uppsats är undersökningar genomförda i stora städer som Göteborg och Stockholm. Därför kan det vara intressant att utforska en miljö som är annorlunda från storstadsmiljön. Svenskarna bor fortfarande mestadels i små städer och på landsbygden; där finns skolor som har samma uppgifter när det gäller elevers utbildning och uppfostran som i resten av landet. En annan anledning var att en av oss arbetar på den skolan och har möjligheten att organisera allt i praktiken. Rektor accepterade vår undersökning och gav oss sin tillåtelse till dess genomförande.

Vi har arbetat med en grupp på en låg nivå - steg 2 och en grupp på hög nivå - steg 4. Det är intressant att jämföra hur elever på olika nivåer upplever arbetet med rollspelsuppgift. Både på steg 2 som på steg 4 fanns vid undersökningens genomförande tre elever som läste tyska. Vi är medvetna om att 6 undersökningspersoner inte är tillräckligt många för att vara statistiskt signifikant men vi anser att det är viktigt att undersöka en grupp som inte ofta undersöks och detta kan berättiga den snäva gruppen. Därtill tycker vi att det är viktigt att genomföra en undersökning på elever som vi kände redan från tidigare, för på så vis ännu bättre kunna värdera utslaget av rollspelsundervisningen för man kan förutsäga vilka framsteg eleverna förväntas göra i vanlig undervisning. Detta kan man inte bedöma om man har att göra med en okänd klass. Det finns dessutom en del praktiska hinder med att komma till en okänd skola och få tillåtelse att genomföra en undersökning där ingen av oss undervisar.

För att genomföra studien har vi planerat två olika rollspelslektioner för att se hur elever på olika nivåer upplever rollspelet. Såsom nämnts tidigare har vi arbetat med en grupp på låg nivå och en annan på hög nivå för att se hur rollspelmetoden fungerar beroende på elevers

kunskaper i språket. Hur stor betydelse har det? Valet av steg 2 och steg 4 i tyska berodde dessutom på elevernas antal i dessa två grupper: tre personer i varje. Det är de största grupperna i tyska på skolan som undersökningen genomfördes på.

5.3 Undersökningens genomförande

Vår undersökning består av två enkäter och två lektioner baserade på rollspel. Inför hela experimentet fick eleverna informationen om utbildningen som vi går på, kravet på att skriva ett examensarbete och därefter om det här arbetet och syfte med dess genomförande. Dessutom informerade vi dem noggrant om alla etapper i undersökningen. Enligt Stukát (2010, s. 53) är det viktigt att informera de utfrågade personerna om allt detta för att motivera dem till deltagande i hela processen.

Vi har valt att låta våra elever i undersökningen svara på två enkäter: den första delas ut innan vårt rollspelsarbete, för att få veta vad de utfrågade anser om användning av rollspel i språkundervisning och om de känner till den här metoden i praktiken. Exempel på frågor är: om de redan hade haft erfarenheter av rollspel under sina studier, om de vet vad det betyder och vilken upplevelse de har haft av rollspel utanför skolan. Den andra enkäten genomfördes i slutet av våra rollspelslektioner. I den här enkäten frågade vi hur de hade upplevt den här undervisningsmetoden, i vilken grad de tyckte den var rolig och lärorik. Vi frågade också om de bättre hade förstått den grammatik som vi arbetat med. Avsikten med dubbla intervjuer är att undersöka huruvida våra elever har påverkats och kanske ändrat sina åsikter i ämnet efter genomförd lektion.

Vi ville inte ändra lektionstidsschemat för läsåret och anpassade därför rollspelslektionerna till denna. Först arbetade vi med eleverna i Steg 2. Efter att eleverna var informerade om undersökningens gång frågade vi dem: "Vill ni delta i det här projektet?". När de bekräftade detta fick de besvara den första enkäten vilket tog mindre än 5 minuter. Efter detta började vi två lektioner med rollspelsuppgifter. Eleverna skulle förbereda korta dialoger på turistbyråer i olika städer i Sverige vid olika datum. En tysk turist som kommer till en turistbyrå vill få information om vädret en visst datum. Uppgiften kan man hitta i bilagorna bifogade i slutet av uppsatsen. Eleverna hade precis lärt sig ordförrådet till tema "vädret". Genom en rollspelsuppgift kunde de öva på det området. I början bestämdes rollerna, de samlade in nödvändiga ord och uttryck och började arbeta med sina dialoger. När de kände sig färdiga spelade de upp sina korta scener. Direkt efter avslutad uppgift fyllde de i den andra enkäten. Till slut tackade vi dem för deras engagemang.

Inför undersökningen med eleverna i Steg 4 arbetade vi med regelbundna och oregelbundna dåtidsformer (Präteritum/Imperfekt). Hela undersökningen såg förutom innehållet ut på liknande sätt som för steg 2. Inledningsvis besvarade eleverna den första enkäten, före rollspelslektionerna. Därefter fick de instruktionerna (bilaga nr 3 och 4) till uppgiften. Vi arbetade med sagan "Rödluvan och vargen". Först måste eleverna fylla i verbens rätta dåtidsformer i luckor som fanns i sagan. Det tog en lektion. Sedan skulle de förbereda sagan för en liten pjäs. Deras uppgift var att förenkla och förkorta sagans innehåll, så att de kunde framföra den på kort tid. För den delen behövde eleverna också en lektion. Under den tredje lektionen spelade eleverna upp sagan och efter pjäsen fyllde de i andra enkäten. Vi tackade dem för deras medarbete.

Arbetsgång - sammanfattning:

Eleverna fick före lektionerna besvara en enkät om rollspel. Därefter genomfördes lektionerna och efter rollspelet fick eleverna svara på den andra enkäten. Allt genomfördes under tyska lektioner på vanlig skoltid enligt schema.

Det faktum att en av oss känner eleverna som deltog i undersökningen kan ha varit både en fördel och en nackdel. Fördelen förklaras i att eleverna kunde känna sig tryggare under lektionen, medan nackdelen kan vara att deras svar i enkäterna kanhända var lite "snällare" än om vi hade varit okända.

5.4 Bearbetning och analys av besvarade enkäter

Resultat som vi fick av våra besvarade enkäter analyserade vi noggrant. Vi ville hitta vilka punkter i våra undersökningsresultat som anknöt till de teoretiska kunskaper som vi har beskrivit tidigare och vilka som inte gjorde det. Sedan försökte vi framställa vilka skillnader som vi såg mellan teori och praktik och vilka överensstämmelse vi eventuellt kunde hitta. Det var en krävande process eftersom det inte är lätt att identifiera dessa element. Vi fick läsa igenom den teoretiska delen i uppsatsen och våra resultat många gånger.

Båda enkäterna var förberedda i programmet Google Formulär. För det första var det till stor hjälp vid deras genomförande eftersom man lätt kunde skicka ut dem till de medverkande. För det andra har programmet en fördel genom att det automatiskt sammanfattar alla mottagna svar. Det visade sig vara väldigt värdefullt och tidsbesparande när vi började analysera resultaten av enkäterna. Resultaten som vi på så sätt kom fram till har vi beskrivit i uppsatsens kapitel 6.

På grund av att vi bor på två olika ställen (Göteborg och Åmål) höll vi i kontakt och samarbetade under hela terminen med hjälp av internet (framför allt Google Drive) och telefon. Vi delade enskilda små uppgifter mellan varandra (eftersom det var omöjligt att arbeta "fysiskt" tillsammans) och sedan har var och en av oss läst det som den andre skrev och har naturligtvis framfört synpunkter till varandra. Vi fick ändra små detaljer i uppsatsens innehåll många gånger men slutligen kommit fram till denna version.

5.5 Etiska överväganden

Den här undersökningen, liksom all forskning, måste uppfylla *fyra etiska huvudkrav*. Det första kravet, *informationskravet*, har vi uppfyllt genom att informera eleverna om undersökningens syfte och genomförande. De fick också klara instruktioner under rollspelslektionerna. Det andra kravet som kallas *samtyckeskrav* innebär att deltagarna själva får bestämma om de vill vara med i undersökningen eller inte. "Vill ni delta i det här projektet?" - det var en fråga som ställdes till eleverna i början av arbetet med rollspelsuppgifter. Vi var förberedda på att eventuellt ge dem andra uppgifter i fall de hade nekat till deltagande i undersökningen. Det tredje kravet, *konfidentialitetskravet*, tillgodosedde vi genom att våra enkäter var konfidentiella. Det garanterades genom användningen av programmet Google Formulär, som gör det nästan omöjligt att se hur den enskilde svarat. I den här undersökningen förekommer inga namn på de elever som deltagit i undersökningen. Det fjärde och sista kravet, *nyttjandekravet*, innebär att man endast får använda mottagna resultat för forskningsmål. Så har också fallet varit (Stukát, 2011, s. 139-140).

6. Resultat och analys

I detta kapitel redovisas resultatet av undersökningens genomförande på ett sakligt sätt. Här beskrivs hur eleverna reagerat på rollspelet i klassrummet samt hur detta arbetssätt har påverkat deras lärande i jämförelse med vad som skulle ha skett utan rollspelsundervisning. Kan man påstå att det är en motiverande metod och att lektionerna var roliga? Kan man säga att gruppen var mer sammanhållen under lektionen? Hur är det med föreställningsförmågan hos elever i arbete med rollspel? Syftet är att peka ut särskilt intressanta svar och dra värdefulla slutsatser. Det ska dessutom vara möjligt för läsaren att dra egna slutsatser av följande resultatpresentation (Stukát, 2011 s. 145). Slutligen försöker vi också svara på frågan om rollspel kan vara en effektiv didaktisk metod.

6.1 Presentation av utfrågade personer

Alla utfrågade elever går på ett gymnasium i Västra Sverige. Det är elever i årskurser 2 och 3 som har läst ett år i sina språkgrupper.

Elever i steg 2

Språkgruppen i steg 2 består av tre elever: två flickor och en pojke. En av flickorna och pojken är elever i årskurs 3 på gymnasiet och den andra flickan går i årskurs 2.

Elever i steg 4

Språkgruppen i steg 4 består också av tre elever: tre flickor. Alla går i årskurs 2 på gymnasiet. Deras undervisning i tyska har pågått längre. De har börjat lära sig det främmande språket i årskurs 7 på högstadiet.

6.2 Beskrivning och analys av första enkäten

Den första enkäten som skulle vara en inledande del i undersökningen genomfördes innan vi började med rollspelslektioner. Syftet med den här enkäten var att få fram hur mycket våra utfrågade personer visste om rollspel-metoden och hur de uppfattar språkundervisningen. Vi tänkte att det kunde vara intressant att veta om eleverna redan kände till det här arbetssättet och vilka delar av språkundervisningen som är viktiga enligt dem. Enkäten innehöll fem frågor: tre slutna frågor och två öppna.

Det visade sig att alla eleverna redan tidigare hade hört talas om rollspel-metoden men bara hälften av dem hade erfarenhet av den i någon undervisning. Fyra personer kunde inte förklara begreppet ”rollspel” på något sätt alls. Två prövade att förklara det med egna ord; de uttryckte att det är ungefär så att man spelar en roll i ett skådespel och framställer någon som man inte är i verkligheten.

På frågan om metoder som hjälper eleverna att lära sig ett främmande språk har de nämnt väldigt många olika tekniker. Oftast talar de om skriftliga uppgifter och övningar för hörförståelse. Någon påpekar att det är viktigt att samtidigt få höra och läsa en text, för att kunna hänga med. Att kommunicera på ett främmande språk är också ett sätt för att förbättra sina språkkunskaper. En elev nämner alla fyra språkfärdigheter: skriva, prata, läsa och höra. På sista frågan skulle eleverna sätta dessa fyra språkfärdigheter i en rangordning efter vilken grad de är viktiga i språkundervisningen enligt dem. Sammanfattningsvis anser eleverna alla språkfärdigheter som viktiga. Skillnader mellan olika språkfärdigheter är inte stora. På första plats placeras *prata* som tre elever upplever som ”mycket viktig”, och de nästa tre som ”viktig”. På andra platsen kan *skriva* placeras, med fem svar på optionen ”mycket viktig” och en på ”så

där”. På tredje plats finns *läsa* med jämt uppdelade svar på tre optioner: ”så där”, ”viktig” och ”mycket viktig”. Var en av dessa optioner fick två röster. *Höra* hamnar på sista plats, som tre elever uppfattar som ”så där” viktig och två andra elever som ”viktig”. Bara en elev tycker att hörförståelse är ”mycket viktig” för språkutvecklingen.

6.2.1 Slutsatser till den första enkäten

Svaren på den första enkäten säger oss att vissa elever tidigare hade haft kontakt med rollspelmetoden i undervisningen. Deras kunskap om det här arbetssättet var snarare liten än omfattande. Bara två personer kunde redogöra kort för begreppet ”rollspel”. I den öppna frågan, om det bästa sättet för att lära sig ett främmande språk, har eleverna först nämnt muntliga uppgifter och sen skriftliga uppgifter; på tredje plats följer övningar för hörförståelse.

När det gäller frågan om vad eleverna anser vara viktigast i språkundervisningen kan man inte dra entydiga slutsatser. Intressant är det faktum att den kommunikativa språkfärdigheten sätts på första plats men i en tidigare fråga, nämnde eleverna inte så ofta den förmågan. Vidare upplever eleverna att skriva och läsa är en viktig del av språkinläring. Föga överraskande anses hörförståelse förtjäna en fjärde position i denna ordningsföljd.

6.3 Beskrivning och analys av andra enkäten

Den andra enkäten kan man kalla för huvudundersökningen i den här uppsatsen. Den är mycket mer omfattande än den första enkäten och dess resultat är viktiga för vår undersökning. Enkäten genomfördes efter rollspelslektionerna med båda grupper. Syftet med den här enkäten var att få fram svar på våra frågeställningar i kapitlet Syftet och frågeställningar. Vi ville främst ta reda på om man kan säga att ett rollspel är en effektiv inlärningsmetod och om bruket av gester och simulering verkligen kan förstärka lärandet. Vi ville också veta hur eleverna reagerar på en för dem relativt ny undervisningsmetod. Den andra frågeställningen berör för- och nackdelar med rollspelmetoden. Vi lyfter även frågan om motivationen; kan lektioner med rollspelsuppgifter kännas lätta och roliga för eleverna? Bli gruppen/klassen mer sammanhållen som följd av dessa övningar och vågar eleverna oftare ställa frågor?

Enkät 2 innehöll tolv frågor: fem öppna och sju slutna. I fyra av de sju slutna frågorna skulle eleverna ta ställning genom att ge poäng på en femgradig skala. En fråga var en flervalsfråga, där utfrågade personer kunde välja maximalt tre punkter. Två frågor var vanliga slutna frågor med valbara alternativ.

Den första frågan i enkäten var allmän och eleverna tillfrågades om sin åsikt om rollspelsuppgiften som de deltog i. Beroende på steget gällde frågan uppgiften med väderrapporten på turistbyrå för den ena gruppen medan den handlade om pjäsen om Rödluvan och vargen för den andra. Generellt tyckte eleverna att uppgiften var intressant och rolig och att de lärde sig mycket av den. Två svar som på ett väldigt bra sätt sammanfattar elevernas allmänna inställning till rollspelsuppgiften är de följande:

- Att det var bra, roligt med omväxling i hur man lär sig tyska.
- Den var intressant, man lärde sig mycket utav den.

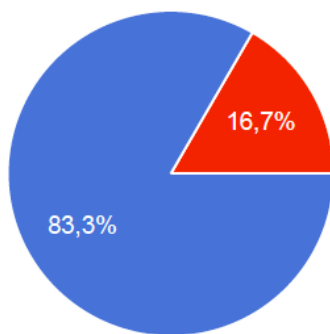
Nästa fråga berörde arbetet i gruppen för att förbereda rollspelsuppgiften. Tre elever bedömde samarbetet som ”mycket bra” fungerade, två som ”bra” och en satte kryss på ”ganska bra”. Dessa resultat är inte förvånade för oss, eftersom vi observerade eleverna när de arbetade med sina uppgifter. De pratade med varandra, bestämde olika smådetaljer och engagerade sig i arbetet. Det såg verkligen bra ut från vårt perspektiv, och undersökningen bekräftar att elever-

na hade liknande känsla i den frågan. Denna fråga kompletterades med ytterligare en öppen fråga, i vilken eleverna kunde uttrycka sina åsikter angående uppgiftens genomgång. Eleverna ansåg att uppgiften var bra förklarad och att arbetet hade fungerat bra. De kände sig trygga under uppgiftens genomgång för att de kunde ställa extra frågor om de behövde. En elev tyckte att det hade varit bättre om man hade fått texten delad i fragment (sagan Rödluvan och vargen) i stället för att få hela texten på en gång, för att underlätta deras jobb med att förenkla och förkorta dess innehåll.

- Den var bra, jag kommer inte på något fel. Om man kom på någon fråga lite senare så ställde man bara den frågan under tiden som man jobbade med grupparbetet.

Vidare tillfrågades eleverna om vad de tycker att de har lärt sig genom rollspelsuppgiften på turistbyrån respektive om Rödluvan och vargen. På den punkten ägnade eleverna stark uppmärksamhet åt ordförrådet. Några elever kommenterade att rollspelsuppgiften hjälpte dem att förbättra sitt ordförråd och gav dem bättre läsförståelse. De upplevde också att de hade fördjupat sin grammatik och lärt sig hur man bär sig åt på en turistbyrå utomlands. Frågor om vädret kommer inte längre att vara ett svårt samtalsämne på tyska.

- Jag har lärt mig mer grammatik samt fått bättre ordförråd.
- Mer ord och mer läsförståelse.



I efterföljande punkt frågade vi eleverna: "Skulle du tänka dig att oftare ha sådana uppgifter under våra språklektioner?" Resultatet från överstående fråga presenteras nedan:

Ja	5
Kanske	1
Nej	0



Fem elever vill gärna ha lektioner med rollspelsuppgifter under språklektionerna och en person "kanske" vill ha det. Det visar att eleverna tyckte om de genomförda lektionerna på turistbyrån respektive sagan om Rödluvan och vargen. De upplevde lektionerna som roliga och omväxlande. Enligt deras uppfattning var dessa lektioner dessutom lärorika. 100 % av respondenterna har svarat att de tycker att deras tyska kan förbättras genom rollspelsuppgifter.

Ja	6
Nej	0

Resultatet man utläser av svaren på frågan kan inte annat än beskrivas som utmärkt. Det väcker också tankar kring undervisningsmetoder över lag. Elever behöver engagerande och roliga sätt att bli undervisade på i språkundervisningen. Man kan inte hela tiden bara arbeta med läroboken, då och då måste något omväxlande göras. Det är viktigt att väcka intresset för främmande språk hos elever. Utifrån svaren vi har fått, verkar det som om rollspelsmetoden kan medverka till att skapa glädje för ämnet hos eleverna.

Eleverna fick också möjligheten att kommentera svaret på ovanstående fråga. De argumenterade att under arbetet med rollspelsuppgiften lärde de sig nya ord, som de först behövde skriva ner, och sedan uttala och använda i riktigt sammanhang. På det här sättet byggde de upp sitt ordförråd. Eleverna tyckte dessutom att det var utvecklande för dem att skriva och prata tyska på samma tid, vilket gav tillfälle att öva på språket. De betonade också den sociala aspekten i uppgifterna och omväxling i arbetssättet på lektioner.

- Som jag svarade på ovanstående fråga så får vi bättre ordförråd och lär oss att använda tyskan i samhället och i vardagen.
- Jag lärde mig nya ord och nya sätt som man kan prata på.

I en tidigare fråga i enkäten tillfrågades eleverna om vad de tycker om att prata tyska under lektioner. Svaren på den frågan strider lite med resultatet på den ovan diskuterade frågan. Bland fyra olika möjligheter i den tidigare frågan valde fem personer alternativ ”Ja, det går ganska bra.” En person kryssade för svaret ”sådär”. Det fanns dessutom två andra alternativ: ”inte speciellt” och ”Ja, det tycker jag absolut om”. Man kan alltså inte säga att deras inställning till muntliga yttrande på tyska lektioner är dålig, men med säkerhet finns det här ett utrymme att arbeta vidare med.

I nästa två punkter frågades eleverna om de tycker att det är bra att arbeta med rollspelsuppgifter i språkundervisningen. Först skulle de markera ett svar i en femgradig skala och sedan kommentera sitt val i följande fråga. Resultatet från den slutna frågan är mycket varierande. Tre olika alternativ att välja mellan fick två röster var: ”ganska bra”, ”bra” och ”mycket bra”. Det är svårt att dra slutsatser utifrån dessa svar. Man behöver skaffa ytterligare information, genom att studera kommentarerna som eleverna gjorde på frågan. Här uttryckte de återigen att det är både roligt och lärorikt att jobba med rollspel i klassrummet. Man lär sig på ett annorlunda sätt och engagerar sig i uppgiften. Tack vare sådana uppgifter kan man dessutom lära sig hantera ett främmande språk i vardagen. Med hänsyn till dessa resultat kan man dra slutsatsen att enligt elevernas åsikt så är det verkligen en bra tanke att arbeta med rollspelsuppgifter i språkundervisningen. Nedan ges ett exempel på elevernas kommentarer, denna anser vi väldigt träffande och sammanfattar hela idén med rollspel i undervisningen.

- Ja det är det eftersom det är både kul och lärorikt. Man tänker inte precis att det är något krävande och man måste göra det, utan man hänger med och det blir en kul grej utav det. Man tänker inte precis på att det är en uppgift.

Den näst sista slutna frågan var en flervalfråga. Utfrågade personer fick välja maximalt tre olika svar. Frågan berörde språkfärdigheter som man kan utveckla genom rollspel i språkundervisningen. Respondenterna skulle peka ut de alternativ som enligt deras mening utvecklas mest i rollspel. Alternativen att välja mellan var: läsa, skriva, prata, grammatik och interaktion i ett främmande språk. På första plats hamnade alternativet ”prata” med sex val gjorda. På andra plats valdes ”skriva” med 4 röster. På plats 3 och 4 återfinns alternativen ”läsa” och ”grammatik” med två röster var. Sist hamnade svaret ”interaktion i ett främmande språk”. Att muntlig språkfärdighet anses som det man utvecklar mest är föga förvånande utifrån vår erfarenhet, och bekräftar än en gång om rollspelets fördelar i muntlig utveckling hos elever i språkundervisningen. Skriftlig språkfärdighet på andra plats kommer säkerligen av att eleverna förberedde sig på det här sättet till en presentation av sin rollspelsuppgift. Under arbetet fick de möjlighet utveckla sin skriftliga förmåga. Det är ganska så överraskande att ”interaktion i ett främmande språk” placerades som sist. Det står i kontrast med vad eleverna svarade i de tidigare öppna frågorna, nämligen att de genom rollspelen lärde sig att ”hantera tyskan i vardagen”. Det kan vara så att eleverna inte förknippade det möjliga svaret med sina tidigare åsikter.

Den sista frågan i andra enkäten lydde: ”Hur bedömer du rollspelsuppgiften i jämförelse med vanliga övningar som vi brukar jobba med på lektionstid angående: a) ditt engagemang b) utveckling av kommunikativa aspekter c) övning på nya glosor d) grammatikövning och e) möjlighet att befinna sig i en vardagssituation”. Eleverna kunde välja en siffra från ett till fem.

När det gäller a) engagemang bedömde hälften av alla respondenter sitt deltagande i uppgiften ligga på 4, som innebär ”bra”. 33,3% tyckte att det låg på högsta möjliga alternativet - 5 ”mycket bra”, och 16,7% valde graden 3, alltså ”ganska bra”. Resultatet visar att eleverna var väldigt engagerade i rollspelsuppgifterna. Själva rollspelen krävde av dem att vara aktiva under uppgiftens gång och samarbeta med andra elever i gruppen.

När det gäller frågan till eleverna om b) utveckling av kommunikativa aspekter var de ganska enhälliga och fyra personer svarade att det var bra. En person tyckte att det var mycket bra och en valde alternativet ”ganska bra”. Det resultatet kan man tolka på så sätt att deltagarna i ett rollspel med en sådan uppgift måste presentera resultatet av sitt arbete muntligt, ofta i en pjäs. Det var så våra två grupper fick arbeta. Steg 2 fick muntligt spela upp sina dialoger på olika turistbyråer i hela Sverige och steg 4 framförde sin pjäs om ”Rödluvan och vargen”. Eleverna fick möjligheter att föra sina repliker på tyska.

När man pratar och arbetar med dialoger eller texter i ett främmande språk, då övar man också på c) glosor. Detta samband var dock inte självklart för eleverna. I den tredje punkten angående övning på nya glosor, valde 66,7% alternativ nr 3, alltså att det var ganska bra. Återstående 33,3% bestämde sig för att svara ”bra”. Det betyder att eleverna till en viss grad upplevde att rollspelsuppgiften också var en övning på nya glosor, men de tyckte inte att det var den viktigaste aspekten. Det kan man också förklara med tidigare kommentarer att ”i rollspelet lär man sig språket omedvetet”. Någon har haft en aning om att det ändå inte är så omedvetet.

Ganska likt ser det ut vid nästa punkt, där eleverna skulle uttrycka sin åsikt om d) grammatikövning. Tre elever ansåg att det var ganska bra, två valde alternativet ”bra” och en röstade på ”mycket bra”. I det här fallet kan svaren skilja på grund av typ av rollspelsuppgift som våra två grupper jobbade med. Den grupp som jobbade med väderleksrapporten på turistbyrån övade bara i bakgrunden på grammatik. Den andra gruppen skulle aktivt öva på dåtidformer (Präteritum) i tyska och den uppgiften var klart definierad som kombinerad med grammatik. Dessa informationer kan delvis förklara varför eleverna röstade så som de gjorde. Det ändrar dock inte på vårt påstående att man genom rollspel kan öva grammatik i språkundervisning.

Upplevelsen av e) ”möjlighet att befinna sig i en vardagssituation”. Hälften av alla utfrågade elever bedömde den aspekten som ”ganska bra”, grad 3. Två elever tyckte ”mycket bra” och en valde alternativet ”bra”. I detta fall var det steg 2 eleverna som kunde känna igen en vardagssituation i rollspelet. Denna fråga och dess resultat visar att det är möjligt att förbereda en rollspelsuppgift för att ge eleverna tillfället att befinna sig eller känna sig i en vardagssituation, på en plats där man pratar det främmande språket som de lär sig i skolan.

6.3.1 Slutsatser till den andra enkäten

Sammanfattningsvis kan man, med stöd av resultatet från vår undersökning, konstatera att eleverna upplevde sina lektioner genomförda med hjälp av rollspelsmetoden på ett mycket positivt sätt. Enligt deras åsikt var dessa lektioner roliga och lärorika. En annan typ av undervisningsmetod, som samtidigt upplevdes som intressant och omväxlande. Det var en möjlighet att lära sig på ett alternativt sätt. Eleverna kände sig också engagerade i arbetet och mer sammanhållna i grupperna som de brukar jobba i. De tyckte även att själva uppgiften var för-

klarad på ett bra och tydligt sätt. Under uppgiftens gång pratade de mycket med varandra och bestämde gemensamt olika smådetaljer. De kände sig dessutom trygga, på grund av lärarens närvaro under lektionen, och de kunde ställa frågor när de behövde hjälp. Eleverna jobbade till en viss grad med alla fyra språkfärdigheterna. De upplevde i största utsträckning att de fick förbättra sina muntliga repliker och färdigheter samt förmågan att formulera sina tankar skriftligt på tyska. Enligt deras mening var det utvecklande att öva på ordens uttal och anteckna samtidigt. Eleverna uppfattade dessutom rollspelet som en bra övning för att bygga på ordförrådet och öva grammatiska frågor. Somliga av dem ansåg också att de lärde sig hantera ett främmande språk i en vardaglig situation. Eleverna vill gärna ha sådana uppgifter oftare i språkundervisning och 100 % anser att deras kunskaper i tyska ökade tack vare genomförande av rollspelsuppgifter. Det verkar vara så att den här undervisningsmetoden väcker intresse för språket hos dessa elever. Rollspelsmetoden verkar dessutom vara ett bra arbetssätt för att motivera elever till fler muntliga yttranden på det främmande språket. Resultatet tyder på att dessa elever tycker att det går ganska bra att tala tyska under lektionerna men det var dock inte någon som tyckte ”Jag tycker absolut om det”. Det finns alltså utrymme för att jobba vidare med detta.

Negativa aspekter om våra rollspeluppgifter och om rollspelsmetoden i allmänhet framfördes inte i elevernas svar på enkäterna. Man kan inte säga att alla svar var lika positiva eftersom eleverna också har uttryckt sig lite skeptiskt och har påvisat saker som inte fungerade så bra. Det faktum att det inte fanns några negativa åsikter alls bland elevernas svar på den andra enkäten tolkar vi som att eleverna var nöjda med rollspelslektionerna som vi gjorde med dem och vi antar att deras svar var objektiva och uttrycker deras verkliga åsikter. Även om ett odelat positivt svar i detta fall möjligtvis kan tolkas som att de ville vara snälla mot oss för att en av oss är deras lärare, vilket kan ha påverkat deras inställning, vill vi utesluta detta i och med att eleverna visste att vi inte kunde ta reda på vem som har svarat vad.

7. Diskussion och slutsatser

I detta kapitel sammanfattar vi jämförelserna och analyserna av resultaten som finns beskrivna i kapitel 6 samt litteraturgenomgången från kapitel 3. Enkäterna gav oss intressanta och lärorika svar som underlag för slutsatser.

7.1 Resultat i förhållande till tidigare forskning om rollspel i språkundervisning

Studiens huvudsyfte var att undersöka på vilket sätt elevers språkinläring påverkas av rollspel och huruvida rollspel kan vara en viktig didaktisk metod för att lära sig ett språk ur en didaktisk och pedagogisk synpunkt och samtidigt ge en stor motivation att använda ett språk. Genom vår undersökning har vi försökt att få svar på dessa frågeställningar, och vi anser att vi fått svar som bekräftar vår tidigare inställning till rollspelets positiva betydelse i didaktiskt sammanhang. Rollspelsmetoden är inte ett nytt arbetssätt som just nu kommer in i skolorundervisning. Dess historia är lång och rik och kan spåras tillbaka till antikens Grekland. Denna undervisningsmetod, i likhet med andra undervisningsmetoder, har mött växlande favör bland lärare genom tiderna. På senare tid, från 1960-talet och framåt, kan man se ett ökat intresse i främst engelsktalande länder för denna arbetsmetod, och även ännu mer i Sverige. Respondenterna i vår undersökning bekräftade att de redan tidigare hade hört om begreppet ”rollspel”, och hälften av dem hade dessutom deltagit i undervisning med rollspel.

Våra rollspelslektioner var i en hög grad kopplade till Läroplanen 2011. I läroplanen heter det att eleverna skall få interagera i tal och skrift samt producera talat språk och olika texter, på egen hand och tillsammans med andra, och med stöd av olika hjälpmedel och medier. I rollspelet fick eleverna ett fantastiskt tillfälle för att öva sig i alla dessa ovan nämnda aspekter. I steg 2 fick eleverna först producera egna skriftliga dialoger på turistbyrå, med hjälp av sina notiser från tidigare lektioner och läroboken, de kunde också ställa frågor till läraren när de behövde. Därefter spelade de upp sina korta scener och då använde de förstås talad tyska. Elever i steg 4 fick först fylla i den välkända sagan om Rödluvan och vargen (i originalspråk) med regelbundna och oregelbundna dåtidsformer (Präteritum/Imperfekt). Därefter fick de bearbeta hela texten och på så sätt att de fick en förkortad och förenklad version av sagan. Denna bearbetade version framställdes på sista lektionen genom ett rollspel. Eleverna kommenterade i efterhand att de, tack vare arbetet med rollspelet, kände att de hade förbättrat sin tyska, framför allt förmågan att uttrycka sig i det talade språket och även i att formulera sina tankar skriftligt.

Författarna Erberth och Rasmusson (1991) definierar rollspel som en improvisation som avbildar en verklig situation ur den sociala omvärlden. Rollspelets syfte är alltså att deltagarna utforskar den sociala verkligheten som finns runt omkring dem. Så här gjorde vi under rollspelslektionen med steg 2. Elevernas uppgift gick ut på att leva sig in i en roll av en tysk turist och fråga om vädret i en svensk stad på ett givet datum. Det var en vardaglig situation som elever kan möta när de åker till tysktalande länder på semester eller när de praktiserar på en turistbyrå och en tysk turist kommer med en sådan fråga. Om denna situation tyckte eleverna i den andra enkäten att de har lärt sig att hantera och arbeta med tyskan i vardagen. Vi valde temat "vädret" för det var precis det här temaområdet som eleverna på steg 2 arbetade med när vi började med rollspelslektioner. Enligt Hägglund och Fredin (2011) är det viktigt att rollspel behandlar frågor och situationer som är aktuella för en utbildning och arbete.

När det gäller val av ett tema till rollspel kan man hitta användbar information hos Wagners (1976). Man kan som språklärare vilja gestalta en vardaglig situation i det främmande land som språket talas i, eller man kan vilja hämta inspiration ifrån litteraturen. I vår undersökning utnyttjade vi båda möjligheterna. I steg 2 var det lättare att hitta en vardaglig situation som eleverna kunde öva sig i. Deras språkkunskaper är fortfarande på grundläggande nivå och det är svårt att kräva av dem att läsa ett litteraturstycke på tyska. Det som inte går med elever i steg 2 funkar utmärkt med elever i steg 4, vars språkkunskaper är mer avancerade och en välkänd (även på deras modersmål) litteratertext ställer inga problem. Yngve Hansson (2004) säger att syftet med rollspel i språkundervisningen är att praktisera olika sätt att kommunicera på. Våra beslut att variera innehållen för rollspelslektionerna var inriktade på att erbjuda eleverna den variation som Hansson talar om. Eleverna som deltog i vår undersökning tyckte att rollspelet var en intressant och omväxlande metod genom vilken man kunde träna sig på att prata tyska i en ny situation. Detta torde duga som svar på hur eleverna reagerar på rollspel: våra elever gillade metoden.

Det kan ibland vara så att en lärare kanske inte vill använda rollspel i undervisningen med elever på grundläggande nivå, de kan vara oroliga för att elever inte skall klara av att genomföra det. Heathcote lär att drama/rollspel ger eleverna en anledning att tala och på det viset bygga på sitt ordförråd och sina språkkunskaper. Med andra ord man behöver som lärare inte vänta tills eleverna har uppnått en viss kunskap för att anordna ett rollspel i ett ämne, i rädslan för att barnen/ungdomarna vet för lite. Man ska våga ge dem möjligheten att öva sig i olika omständigheter. I vårt exempel kan man se att även elever i steg 2 kan klara sig bra, om en

rollspelsuppgift är anpassad till deras kunskaper och nivå, om det är förklarat på ett tydligt sätt och om eleverna får det utrymme som de behöver under arbetes gång.

Våra elever i undersökningen ansåg också att lektionerna med rollspel var både roliga och lärorika. För att kunna förbereda såväl dialogerna på turistbyråer som pjäsen om Rödluvan och vargen behövde eleverna vara kreativa och sammanhållna inom gruppen som de jobbade i. De själva tyckte att det här arbetssättet var ”en kul grej” och en bra språkträning. Exakt dessa aspekter (bland andra) nämns av Erberth och Rasmusson (1991) som tränade rollekar. Att eleverna tyckte lektionerna vara ”en kul grej” svarar positivt på vår fråga: kan rollspel motivera eleverna och bidra till att göra lektionerna lätta och roliga?

Det var eleverna själva som fick bestämma alla detaljer i rollspelet under förberedelsefasen. Språkeleverna i steg 2 ville, i början av varje dialog, ställa frågan ”hur mår du?” till en tysk turist. Därefter skulle de berätta om vädret och avsluta med exemplet på turistattraktioner i den stad som turistbyrån fanns i. Lärarens roll begränsades till att fastställa ramen för uppgiften. I turistbyråfallet var det frågan om vädret i en stad på en given dag. Språkeleverna i steg 4 förkortade och förenklade sagan efter eget behag. De ändrade t.ex. till en början sagans slut men framställde sedan en föreställning med en död varg till slut. Detta är i enlighet med Hägglund och Fredin (2011) påstående att huvuddragen måste bestämmas innan man börjar improvisationen, men detaljerna skall få lov att definieras spontant i rollspelet. Även Heathcote (1999) rekommenderar att låta elever i stora drag bestämma vad som skall hända i dramat/rollspelet. På så sätt övervinner man grupptrögheten och håller elever igång. Hela denna process som gick igenom kan medverka till att öka föreställningsförmågan hos eleven, men ett konkret svar som bekräftar detta har vi inte fått.

Rollspelsuppgifter passar på ett väldigt träffande sätt in i Deweys aktivitetspedagogik - *Learning by doing*. Samma åsikt presenterar Heathcote som kallar rollspelet för ett aktivt sätt att lära sig saker på. Alla deltagare måste vara aktiva och hänga med i pågående arbete. Dessa uppgifter är mycket engagerande som också våra utfrågade elever kunde intyga. I arbetet med rollspelet utvecklade eleverna sin språkfärdighet och sina kunskaper. En sådan utveckling är viktigt enligt Bolton (2008). Man kan också upptäcka sina brister och på det här sättet få tips på man behöver jobba vidare med. Bolton menar även att lärandet i alla händelser måste *kännas* för att vara effektivt. Med *att kännas* menar han att en rollspelsuppgift först måste bli bra förklarad för att eleverna skall känna sig ”trygga” under arbetes gång. Våra elever tyckte att själva uppgiften var förklarad på ett bra och tydligt sätt, vilket de har beskrivit i den andra enkäten. Wagner (1976) förklarar hur viktigt det är att genom rollspelet väcka elevers intresse för ämnet, något vi tror att vi har kunnat förmedla effektivt med våra två grupper i tyska.

Rollspelsmetoden kan enligt Wagner (1976) dessutom vara ett bra arbetssätt för moment som elever ogillar. Heathcote är inne på en liknande tanke när hon visar med vilken effektivitet man kan åstadkomma lärande genom rollspel eller drama. En av fördelarna är att omotiverade elever eller elever som av någon anledning inte hänger med resten av klassen får tillfälle att ta igen lite av gapet som skiljer dem från de andra. Detta är ofta fallet med av grammatik i ett främmande språk. I steg 4 övade vi på regelbundna och oregelbundna dåtidsformer (Präteritum/Imperfekt) som eleverna fick lära sig utantill innan lektionerna med rollspelet började. Sedan, arbetade de vidare på detta temaområde i rollspelet. På så sätt fastnade dessa strukturer ”djupare” hos dem. I den andra enkäten svarade eleverna att övningar med rollspelet hjälpte dem även med grammatiken.

Eleverna uppfattade dessutom rollspelet som en bra övning för att bygga på ordförrådet och förbättra sina muntliga språkkunskaper och förmågan att formulera sina tankar skriftligt på tyska. Även detta resultat från vår undersökning stämmer med Wagners påstående om rollspelet som en bra metod för att utöka elevernas ordförråd och hjälpa dem att utveckla sin formuleringsförmåga genom samarbete med andra och genom att ta vara på egna erfarenheter. De får hjälp med att upptäcka att de vet mer än vad de tidigare trodde. Man kan i ljuset av detta påstå att bruket av gester och simulering kan förstärka lärandet mer än vad som skulle ske utan rollspel.

7.2 Förslag till fortsatt forskning med rollspel i språkundervisning

Vår tidigare erfarenhet i undervisningen samt denna undersökning som vi genomfört för uppsatsen tyder på att denna undervisningsform har en stor potential till utveckling. I samtliga fall har vi kunnat konstatera glädje hos deltagarna. Dels kan det förklaras genom ett avbrott i den vardagliga undervisningen men vi har flera gånger i denna uppsats pekat på hur rollspelsundervisning underlättar inläringen, så man skall inte tro att det är en onyttig lek man erbjuder eleverna. Vi skulle gärna se en bredare användning av rollspel i all undervisning där den går att tillämpa, och i synnerhet i språkundervisningen. Man tror att den kunskap som erövrats med rollspel på sikt kan göra eleven säkrare och motivera dem att använda det främmande språket i fråga.

Vidare forskning om rollspel i språkundervisning skulle kunna fokusera på om och hur man genom en spontan, men av läraren ledd rollspelsundervisning, kan utveckla elevernas språkliga kunskaper i det verkliga livet, om de blir mer förtrodda med det främmande språket när de befinner sig utomlands och måste använda språket de lärt i skolan. Att, med andra ord se om den reella kunskapen utvecklas lika effektivt som den man kan mäta i skolan.

Det vore likaså intressant att undersöka i vilken utsträckning elever med språksvårigheter kan dra nytta av rollspel i undervisningen. Heathcote har vid flera tillfällen visat hur rollspel/drama ger ett tillfälle att återhämta lite av det kunskapsgapet som kan finnas bland olika elever i en klass. En uppföljning av dessa elevers ökade kunskaper och säkerhet i språkbehärskning genom rollspelsträning kan vara en nyttig kunskap för stödlärare och pedagoger.

7.3 Avslutande ord

Vi har genom de svar vi har fått på enkäterna kunnat se hur elever som får vara med på en rollspelslektion tycker det är roligt och engagerande. Detta förklarar vi genom hänvisa till den naturliga glädje som lek ger. Huizinga (1938) har undersökt och reflekterat över att lek är ett mänskligt behov och det är så småbarn lär sig mycket om sin omvärld, så varför skulle detta inte gälla för ungdomar och vuxna? Att eleverna har lärt sig mycket under dessa lektioner bekräftar än en gång att metoden är effektiv och kan användas vid sidan av annan form av undervisning. För det skall sägas att man kan självklart inte ersätta all undervisning med rollspelsundervisning, för det krävs, som vi har sett, en viss baskunskap i ämnet innan man kan ge sig in på med en improvisation. Den begränsning som rollspelsundervisning visar kommer av att den inte kan användas som ordinarie undervisningsmetod, utan skall alltid integreras med dessa.

Härtill kan man påpeka att rollspel använder två kommunikationsmedel samtidigt: ord och gester. Man förstärker lärandet för man använder två aspekter av den sociala kommunikationen samtidigt. Detta medför att man, som inledningsvis antytts, förenar känsla med kunskap. Vi har sett att de elever som deltagit i vår undersökning i stort sett har uppskattat att spela en

roll på skoltiden. De anser även själva att de har lärt sig en del nya ting. Det är ingen oäven övning för en lärare heller för vi har också sett att våra elever faktiskt kunde prestera mer än vad vi kanske först antog. Vi vill tro att andra språklärare också kan göra denna iakttagelse av sina elever och bedöma deras kunskaper utifrån ett bredare perspektiv, som kanske gör bedömningen mer rättvis, men denna aspekt har vi inte undersökt här, det kan vara en utgångspunkt för vidare forskning på vad rollspel i språkundervisningen kan erbjuda alla dem som deltar.

Redan den grekiske filosofen Aristoteles (ca 384-322 f. Kr) hade identifierat människans medfödda behov av att skapa sociala förbindelser. Han myntade begreppet *zoon politikon*, som definierar människan som social varelse. Den egenskap som enbart människan besitter, *logos* (ordet), skiljer henne från alla djur, och är redskapet varmed man skapar kontakter, och i förlängningen kultur. Därför anser vi att det är viktigt att främja denna egenskap, den *logos* som man redan i antiken skattade högt, genom undervisningen, särskilt genom språkundervisningen med rollspel.

Referenslista

- Anterot- Johansson, L. (1998). *Drama i klassen*. Waxholm: Uppsjö läromedel.
- Bejerot, N. (1981). *Missbruk och missförstånd*, Uppsala: Ordfront förlag.
- Bennett, N., Wood L., Rogers S. (1996). *Teaching through play – Teachers' thinking and classroom practice*. Philadelphia: Open University Press.
- Bolton, G. (1998). *Acting in classroom - a critical analysis drama*. Birmingham: Trentham Books.
- Bolton, G, Heathcote, D. (1999). *So you want to use role play? A new approach in how to plan*. Birmingham: Trentham Books.
- Bolton G. (2008). *Drama för lärande och insikt. Om dramapedagogik i teori och praktik*. Göteborg: Bokförlaget Daidalos AB.
- Brown, S. (2009). *Play. How it shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*. Stanford: Penguin Group.
- Campbell, B.. (1997). *Multipla intelligenser – en metod-handbok*. Jönköping: Brain Books AB
- Diadori, P. (2005). *Insegnare italiano a stranieri*. Firenze: Le Monnier.
- Dombaj, T. (2015), *Drama som pedagogisk metod i språkundervisningen: En kvalitativ studie om språklärares uppfattningar och erfarenheter om arbete med drama i språkundervisningen*, Högskolan i Gävle, Akademin för utbildning och ekonomi, Avdelningen för utbildningsvetenskap. Tillgänglig: <http://hig.diva-portal.org/smash/get/diva2:819948/FULLTEXT01.pdf>
- Ejlertsson G. (2000), *Enkäten i praktiken: en handbok i enkätmetodik*. Lund: Studentlitteratur.
- Erberth, B., Rasmusson, V. (1991). *Undervisa i pedagogiskt drama*, Lund: Studentlitteratur
- Esaiasson, P., Gilljam, M. (2012). *Metodpraktikan, Konsten att studera samhälle, individ och marknad*. Stockholm: Nordstedts Juridik
- Graves, E.A. (2008). *Is role playing an effective teaching method?* Master's research Project, Ohio University. Ecademia.edu.
- Hansson, I., (2004), *Simuleringar – för lärande och insikt*. Sthlm: Gothia AB
- Hägglund K., Fredin K., (2001), *Dramabok*, Stockholm: Liber AB
- Johannesson, K. (1990). *Retorik – eller konsten att övertyga*, Stockholm: Nordstedts Förlag AB
- Livingston, C. (1983) *Role play in language teaching*, Harlow: Longman.
- Marianucci, C. PE050G – HT14, Läs- och skrivinläring, Skriftlig uppgift: Pedagogisk ryggsäck, 2014-11-07. Mittuniversitet.
- Patel, R. & Davidsson, B. (2011). *Forskningsmetodikens grunder. Att planera, genomföra och rapportera en undersökning*. Lund: Studentlitteratur.
- Rienecker L., Stray Jørgensen P. (2006). *Att skriva en bra uppsats*, Malmö: Liber
- Skolverket, www.skolverket.se (hämtad 2015-12-01)
- Skolverket, *Läroplan, examensmål och gymnasiegemensamma ämnen för gymnasieskola 2011*
<http://www.skolverket.se/om-skolverket/publikationer/visa-enskild-publika->

[ton?_xurl=http%3A%2F%2Fwww5.skolverket.se%2Fwtpub%2Fws%2Fskolbok%2Fwpubext%2Ftrycksak%2FRecord%3Fk=2705](http://www5.skolverket.se/wtpub/ws/skolbok/wpubext/trycksak/Record%3Fk=2705) (hämtad 2015-12-01)

Skolverket, Läroplaner ämnen och kurser. Moderna Språk

www.skolverket.se/laroplaner-amnen-och-kurser/gymnasieutbildning/gymnasieskola/mod?tos=gy&subjectCode=mod&lang=sv
(hämtad 2015-12-01)

Starck, J. (2011), *Drama som metod i språkundervisning*, Examensarbete Umeå Universitet Humanistiska fakulteten, Institutionen för estetiska ämnen i lärarutbildningen.

Tillgänglig: <http://umu.diva-portal.org/smash/get/diva2:428781/FULLTEXT01.pdf>

Stukát, S. (2011). Att skriva examensarbete inom utbildningsvetenskap. Lund: Studentlitteratur.

Suzuki S. (2007). Kunskap med kärlek, Ett sätt att utbilda och fostra. Isaberg Förlag.

Trost, J. (2007). *Enkätboken*. Lund Studentlitteratur.

Trost, J. (2010). *Kvalitativa intervjuer*. Lund: Studentlitteratur.

Wagner, B. J. (1976). Drama i undervisningen – En bok om Dorothy Heathcotes pedagogik, Göteborg: Bokförlaget Daidalos AB.

Österlind E. (red.) (2011). *Drama – ledarskap som spelar roll*, Lund: Studentlitteratur

Bilaga 1

Enkät 1 - Rollspel i språkundervisning

Var snäll och svara på alla frågor!

1. Har du hört någon gång om rollspel?

Markera alla som gäller.

Ja

Nej

2. Har dina lärare använt det här arbetssättet någon gång i undervisningen?

Markera alla som gäller.

Ja

Nej

3. Vet du vad står bakom begreppet "rollspel"?

4. Hur lär du dig bäst ett främmande språk?

5. Vilka delar av språkundervisning är viktiga enligt dig?

Markera endast en oval.

1 2 3 4 5

Läsa

6. Markera endast en oval.

1 2 3 4 5

Höra

7. Markera endast en oval.

	1	2	3	4	5
Skriva	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. Markera endast en oval.

	1	2	3	4	5
Prata	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

9. Markera endast en oval.

	1	2	3	4	5
Grammatik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. Markera endast en oval.

	1	2	3	4	5
Interaktion med andra klasskamrater	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Bilaga 2

Enkät 2 - Rollspel i undervisning

Var snäll och svara på alla frågor!

1. Vad tänker du om rollspel-uppgiften med väderrapporten/Rödluvan?

2. Tycker du att arbetet i gruppen för att förbereda uppgiften på turistbyrå/pjäsen har fungerat bra?

Markera endast en oval per rad.

Dåligt	Sådär	Bra	Ganska bra	Mycket bra
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. Hur upplever du uppgifts genomgång?

4. Tycker du om att prata tyska under våra lektioner?

Markera endast en oval per rad.

Inte speciellt	Sådär	Ja, det går ganska bra.	Ja, det tycker jag absolut om.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. Vad tycker du att du har lärt dig genom rollspel-uppgiften på turistbyrå/om Rödluvan?

6. **Skulle du tänka dig att ha oftare sådana uppgifter under våra språklektioner?**

Markera endast en oval.

- Ja
 Kanske
 Nej

7. **Tycker du att din tyska kan förbättras genom rollspel-uppgifter?**

Markera endast en oval.

- Ja
 Nej

8. **Motivera ditt svar från föregående fråga!**

9. **Tycker du att det är bra att arbeta med rollspel-uppgifter i språkundervisningen?**

Markera endast en oval per rad.

	Dåligt	Sådär	Ganska bra	Bra	Mycket bra
-----	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. **Kommentera gärna ditt svar från föregående fråga!**

11. **Vilken språkfärdighet/Vilka språkfärdigheter kan man utveckla genom rollspel i språkundervisningen? (max. 3 svar)**

Markera alla som gäller.

- Läsa
 Skriva
 Prata
 Grammatik
 Interaktion i ett främmande språk

12. Hur bedömer du rollspel-uppgiften i jämförelse med vanliga övningar som vi brukar jobba med på lektions tid angående:

Markera endast en oval.

	1	2	3	4	5
Ditt engagemang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. *Markera endast en oval.*

	1	2	3	4	5
Utveckling av kommunikativa aspekter	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

14. *Markera endast en oval.*

	1	2	3	4	5
Övning på nya glossor	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

15. *Markera endast en oval.*

	1	2	3	4	5
Grammatikövning	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

16. *Markera endast en oval.*

	1	2	3	4	5
Möjlighet att befinna sig i en vardagssituation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Bilaga 3

Stufe 2

Thema: Das Wetter

Das Touristbüropersonal (2 Personen) und der Tourist (1 Person) aus Deutschland treffen sich im Touristbüro in einer aus diesen fünf Städten. Der Tourist will die Informationen über das Wetter an diesen konkreten Tagen bekommen. Bereitet die kurzen Dialoge vor und dann spielt sie! Welches Wetter können wir in diesen Städten an diesen Daten haben?

Wir sind im Touristbüro:

- 1) in Karlstad am 12. Juni - der Tourist ist ein Junge (15 Jahre alt)
- 2) in Malmö am 10. September - der Tourist ist eine alte Dame
- 3) in Östersund am 15. November - der Tourist ist eine Frau (30 Jahre alt)
- 4) in Stockholm am 06. April - der Tourist ist ein alter Herr
- 5) in Kiruna am 20. Januar - der Tourist ist ein Mädchen (20 Jahre alt)

Steg 2

Tema: Vädret

Touristbyråns personal (2 personer) och turisterna från Tyskland (en person) träffas på turistbyrå i en av nedanstående fem städer. Turisterna vill få information om vädret på en konkret dag. Förbered korta dialoger och spela dem! Hur blir vädret i dessa städer de här dagarna?

Vi är på turistbyrå:

- 1) i Karlstad den 12 juni - turisterna är en pojke (15 år gammal)
- 2) i Malmö den 10 september - turisterna är en äldre dam
- 3) i Östersund den 15 november - turisterna är en kvinna (30 år gammal)
- 4) i Stockholm den 06 april - turisterna är en äldre man
- 5) i Kiruna den 20 januari - turisterna är en tjej (20 år gammal)

Bilaga 4

Stufe 4

Thema: Das Rotkäppchen mit Übungen für Präteritum-Formen.

In der letzten Zeit haben wir mit den regelmäßigen und unregelmäßigen Präteritum-Formen gearbeitet. Jetzt werden wir diese Formen praktisch anwenden! Wir werden mit dem Märchen "Rotkäppchen" von Brüder Grimm arbeiten.

1. Ihr bekommt "Rotkäppchen" mit den Lücken im Text für die Verben, die im Präteritum stehen sollten. Lies das Märchen und ergänze die Lücken mit den entsprechenden Formen!

2. Jetzt ist das Märchen fertig geschrieben :) Im nächsten Schritt werdet ihr Rotkäppchen darstellen. Das Märchen ist ganz lang und kompliziert und aus diesem Grund sollt ihr ihren Inhalt vereinfachen und verkürzen. Bereite eure eigene Dialogen und Szenen vor und wähle die Rollen, die ihr spielt werden!

3. Die Darstellung von Rotkäppchen von den Schülern.

Steg 4

Tema: Rödluvan och vargen och övningar med dåtidsformer.

På den sista tiden har vi jobbat med de regelbundna och oregelbundna dåtidsformer. Nu ska vi använda dem i praktiken! Vi ska jobba med sagan om Rödluvan och vargen.

1. Ni får Rödluvan och vargen med luckor i texten som ni ska skriva in verben i dåtidsform. Läs sagan och skriv verbens rätta former i luckorna!

2. Nu är sagan färdigskriven :) I nästa steg ska ni framställa Rödluvan och vargen. Sagan är ganska lång och komplicerad och på grund av det ska ni förenkla och förkorta dess innehåll. Förbered era dialoger och scener och välj rollerna som ni ska spela!

3. Framställningen av Rödluvan och vargen.