



# VR-glasen på – och vips är man i Sverige!

*"Är du här på semester?"*

*"Fantastiskt, jag tycker  
också om att läsa!"*

Sådana här fraser får man höra i ett finskt klassrum under en svensklektion. Det som avviker från det vanliga är att det känns att det bara är du och en främmande, svenskspråkig person som vill prata med dig helt spontant på svenska i Sverige. Så här fungerar VR-glasen.

## SPEL I UNDERVISNINGEN

Spel är ett önskat tillägg i språklektionerna. Även i läroplanen uppmuntras det till spelifiering. Den önskas öka viljan att pröva och experimentera men även ändra attityder. Ett fungerande spel ska ha något lockande, intressant och stimulerande – att spela i sig leder alltså inte automatiskt till några bättre inlärningsresultat eller ändrade attityder.

Ett fungerande sätt att digitalisera, spela och motivera är VR-glas och spelet Mondly som kastar spelaren mitt i autentiska vardagliga situationer. Blivande svensklärare vid Jyväskylä universitet provade på VR-glas och reflekterade hur spelet Mondly skulle stödja språkinläringen och mer specifikt främja kommunikationsförmågan. Den här artikeln baserar sig på lärarstudenternas åsikter och erfarenheter av spelet samt för- och nackdelar med VR-glasen och spelet Mondly.

## HUR FUNGERAR ETT VR-SPEL?

I ett nötskal går spelet till så här: först väljer man miljön där man vill agera. Lärarstudenterna valde exempelvis restaurang, hotell och tåg. Sedan är man framme vid olika platser och får börja diskutera på svenska med bl.a. servitören, receptionisten, den som sitter bredvid en i tåget och till och med konduktören som helt plötsligt står bredvid en och kontrollerar biljetterna.

Spelaren får korta och lätta frågor att svara på av sina medmänniskor. Genom att svara på frågorna går man vidare i spelet. Misslyckas man, får man testa på nytt och slutligen ger spelet hjälpfraser att fortsätta med.

Upplevelsen är spännande. Frågorna låter så naturliga i spelarens öron att situationerna kan kännas till och med förvirrande. Vad ska jag säga så här spontant? Även om – eller snarare tack vare att – situationerna och frågorna kommer snabbt, behöver man inte vara rädd för fel, vilket är en stor fördel med spelet. Motparten pratar nog perfekt svenska men spelaren ska hålla i åtanke att den bara är en digital rollfigur som inte bedömer spelaren på något sätt.

*"Roligt,  
överraskande  
realistiskt!"*

*"Spännande!  
Jag visste  
inte att något  
sådant redan är  
möjligt!"*

## ÖVA FÖRST I VIRTUELL VERKLIGHET, TALA SEDAN I VERKLIGHET

Det som gör VR-glasen speciella och "något extra" är känslan av att situationerna är verkliga. Spelfigurerna tar ögonkontakt, börjar diskutera och upprätthåller diskussionen med idiomatiska uttryck som "fantastiskt!", "det är trevligt att höra!" eller "och du då?" Spelet Mondly har fungerande och viktiga fraser, och genom att lära sig dem, lär man sig också agera naturligt på svenska.

Från inlärningsperspektivet är det väldigt givande att få smakbitar om småprat, påhängsuttryck och kommunikationsmönster på svenska. Vi finskspråkiga är ibland snåla med orden och kanhända förvånar oss då någon vill småprata med oss. I en ny situation kan det vara svårt att hitta orden och det som man lärt sig i skolan, kommer inte ut ur munnen. Att hamna i en talsituation i ett spel, som simulerar verkliga samtal, bidrar absolut till att kommunikation i verkligheten blir mer flytande och inte känns så ångestfull eller oöverkomlig. Man lär sig att reagera snabbare då de nya situationerna redan blivit bekanta. Detta är absolut den största nyttan med VR-glasen.

Utöver diskussionsfraserna får man öva också på uttalet. Uttalet spelar roll för att spelfiguren ska förstå vad man säger och således att man kan gå vidare i spelet. Tidvis verkar rollfigurerna vara rätt så puristiska och inte förstå den svenska som en finne talar ("jag förstår dig inte") eller verkar inte höra vad spelaren säger ("jag hör dig inte"). Då lönar det sig att hitta ett lugnt utrymme och prata så naturligt som man kan, till och med överdriva. Lärarens hjälp med uttalsfrågor kan vara guld värd.

### FÖRDELAR OCH NACKDELAR

VR-glasen hjälper alltså eleven att fungera i en svenskspråkig miljö och i en svenskspråkig kontext, och det ökar motivationen att spela.

De blivande svensklärarna upplevde det på ett positivt sätt konstigt och spännande då man helt plötsligt fick prata med en främmande person på svenska. Studenterna betraktade erfarenheten som effektiv och helhetstäckande, något att uppleva.

Man fick verkligen öva på kommunikation, hörförståelse, fraser, uttal och spontanitet. Enligt lärarstudenterna simulerar VR-spelet talsituationerna bättre än vanliga övningar i läroboken där eleven får bestämma takten för kommunikationen själv. Att spela med VR-glas är något att rekommendera.

VR-glasen är ett dyrt inköp, men spelet i sig kan sägas vara förmånligt (15 euro per licens på våren 2024). Man kan använda samma spel också i undervisningen i andra språk.

Det tar tid (och nerver) att installera spelet. Men då man lyckats en gång, har man det färdigt för senare bruk.

"Frustrerande  
då figuren inte  
förstod mig"

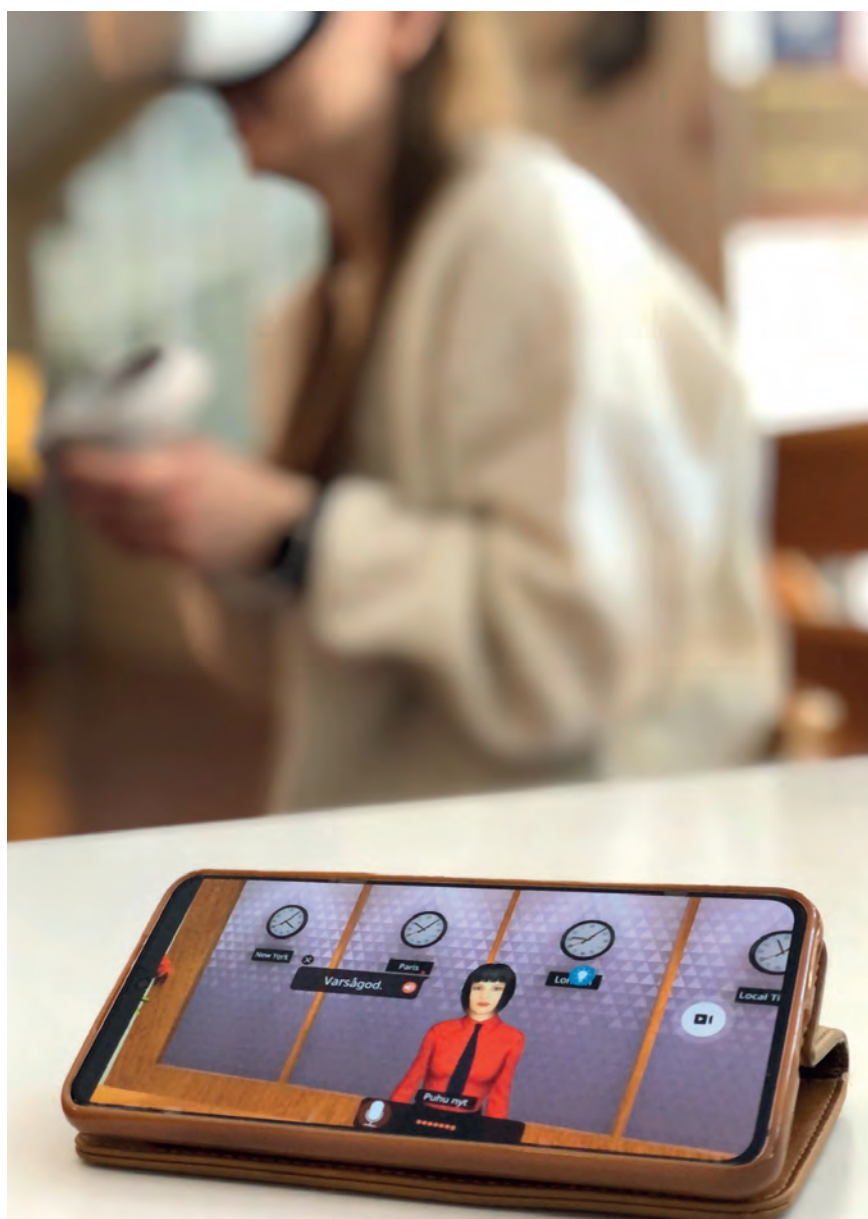


Foto: Henna Heinonen

Med spelet i fråga får man räkna med att det finns risk för frustration då rollfiguren inte förstår dig. Som lärare är det viktigt att se till att spelarna har ett lugnt utrymme, så att andra röster inte kommer med i mikrofonen. Om det inte hjälper, gäller det bara att försöka, men till slut får man hjälpfraser som leder en vidare i spelet.

Det lönar sig att reservera tid åt spelet. Man spelar en åt gången, men det är möjligt för andra i gruppen att följa hur spelet framskrider, hurdana frågor spelaren får och hurdana svar fungerar bra. Det går alltså att spela i grupper.

Lärarstudenterna föreslår att VR-glasen skulle fungera fint på någon temadag (t.ex. Svenska dagen), med en smågrupp, i specialundervisning eller differentiering. Varför inte som muntlig tenta!

Det är viktigt att beakta att spel med VR-glas kan hindras av hälsoskäl. VR-glas kan orsaka migrän för dem som lider av den, men överraskande nog orsakade detta spel inga symtom för lärarstudenterna med migrän, tack vare en lugn spelgrafik. ■