



Kieliverkosto (<https://www.kieliverkosto.fi/fi>)

Aktivoiva kielten opetus roolipelien avulla: kokemuksia italian kielen alkeiskurssista yliopistolla

Yliopiston kielikeskuksen tavoitteisiin kuuluu opiskelijoiden valmistaminen työmarkkinoille, joilla hakijoilta vaaditaan monipuolista kielitaitoa.

Monipuoliseen kielitaitoon ei kuulu pelkästään mahdollisimman monien kielten osaaminen, vaan myös ns. kielellä toimiminen eli taito käyttää kieltä moninaisissa viestintätilanteissa. Korkeakoulujen kieltenopettajien on siis syytä pyrkiä vuorovaikutukselliseen, viestintätaitoja vahvistavaan opetukseen – ja tämä tavoite ei kuulu pelkästään pakollisten kieliopintojen vastuuopettajille, vaan se pätee kielikeskusten koko kurssitarjontaan. Erilaiset aktivoivat opetusmenetelmät ja työkalut tarjoavat hyviä vaihtoehtoja perinteiselle oppikirjapainotteiselle opetukselle.

Julkaistu: 11. helmikuuta 2020 | Kirjoittanut: Laura Senni

Italian kielen kurssi, jolla ei vain voi olla hiljaa

Otin tänä vuonna italian kielen kursseillani käyttöön uuden mallin, joka perustuu toisaalta flippaukseen (*flipped learning* eli käänteinen oppiminen, ks. esim. Toivola, Peura & Humaloja 2017) ja toisaalta aktivoivaan opetukseen. Opiskelijat valmistautuvat kurssitapaamisiin opiskelemalla itse sanasto- ja kielioppiteemoja erilaisten aineistojen avulla, ja näin ollen kontaktiopetuksessa voidaan keskittyä suullisten taitojen harjoitteluun. Luokassani pyydän harvoin opiskelijoita olemaan hiljaa, sillä tunnille ei tulla vain kuuntelemaan opettajaa, vaan myös puhumaan, keskustelemaan ja pelaamaan – toisin sanoen aktivoimaan kielen käyttöä. Erityisen hyvin toimiviksi ovat osoittautuneet erilaiset roolipelitehtävät: opiskelijoiden on helppo omaksua erilaisia arkielämästä tuttuja rooleja (esimerkiksi ravintolan tarjoilija, kaupan myyjä tai hotellin vastaanottovirkailija ja asiakas) ja toimia niissä samalla harjoitellen suullisia viestintätaitoja vieraalla kielellä. Lisäksi roolipelitehtävät antavat tilaa opiskelijoiden luovuudelle ja itseilmaisulle tarjoten mahdollisuuden mielekkääseen oppimiskokemukseen.

Aktivoiva kielten opetus – miksi, miten ja kenelle?

Aktivoivan opetuksen periaatteet eivät ole enää mikään uutuus yliopistopedagogiikassa – kysymys kuuluu, kuinka paljon niitä käytännössä hyödynnetään. Aktivoiva opetus perustuu opiskelijakeskeisyyteen ja antaa opiskelijalle vastuuta omasta oppimisestaan. Opiskelijoita kannustetaan keskittymään oman oppimisen prosesseihin ja tulemaan tietoiseksi uuden tiedon rakentamisesta jo omaksutun tiedon pohjalta. Opettaja toimii opiskelijoiden tukena lähinnä fasilitaattorina tai tutorina. Hän on asiantuntija, joka konsultoi ja ohjeistaa, mutta ei häiritse opiskelijan oppimisprosessia (ks. Lonka & Lonka 1991, Lindblom-Ylänne & Nevgi 2009, Ylitalo 2012)

Kielten opetus voi ja sen kuuluukin olla aktivoivaa. Kun muutaman suppeahkon kurssin tai pahimmillaan yhden parin opintopisteen kurssin pitäisi valmistaa opiskelijat toimimaan vieraalla kielellä työelämässä, on opetusmenetelmällä ehdottomasti väliä. Aktivoivan opetuksen tärkein lähtökohta on, että oppiminen ei ole tietojen tallentamista, vaan merkityksellisten kokonaisuuksien aktiivista rakentamista, joka tapahtuu yhdistämällä aiemmin omaksuttua sekä uutta tietoa. Juuri tästä myös kielten oppimisessa on kyse.

Ensinnäkin kaikille kielten opettajille pitäisi olla itsestään selvää, että kielten opetus ei voi olla pelkästään informaation siirtämistä opettajalta opiskelijoille. Luentomainen kielten opetus ei yksinkertaisesti toimi, sillä opiskelijat eivät opi toimimaan kielellä istumalla luokassa hiljaa, lukemalla tekstejä ja kuuntelemalla opettajan selityksiä. Lukeminen ja kuunteleminen ovat vähiten tehokkaita tapoja oppia, sillä kaikesta lukemastamme ja kuuntelemastamme vain noin 10–20 % jää muistiin (Pčolinská & Metruk 2018). Monologisen kielenopetuksen myötä opiskelijat pääsevät ehkä kurssin loppukokeesta läpi ja saavat tutkintoonsa tarvittavat opintopisteet, ja joillekin tämä riittää. Pelkkä opintopisteiden jakaminen ei kuitenkaan ole kielikeskusten (eikä etenkin tiedekuntien ja muiden yksiköiden) päätavoite. Kielikeskuksenkin kurssien pitää antaa opiskelijoille mahdollisuus rakentaa merkityksellisiä kokonaisuuksia. Tämä onnistuu tarjoamalla viestinnällistä opetusta, jossa kieltä ei pidetä pelkästään koodina rakenteineen ja sääntöineen, vaan ennemmin dialogina, viestintänä ja toimintana (Dufva 2006, Vaattovaara 2016).

Toiseksi, uuden kielen oppiminen ei koskaan tapahdu tyhjiössä. Kielen rakenteiden ja sanaston omaksuminen pohjautuu aina olemassa olevan kielitaitoon, joka koostuu äidinkielestä sekä kaikista muista kielistä, joita ihminen on oppinut niin oppilaitoksissa kuin niiden ulkopuolella jossakin vaiheessa elämäänsä. Siksi onkin syytä puhua monikielisyyden merkityksestä kielten opetuksessa ja oppimisessa: ihminen oppii luonnostaan monikielisesti, eli vertailemalla ja yhdistämällä olemassa olevia kieliresurssejaan uuteen kieliaineistoon.

Kieltenopettajien avuksi opetuksen aktivointiin on olemassa lukuisia työskentelytapoja, muiden muassa yhteisöllinen oppiminen, projektityöskentely, ongelmakeskeinen opetus sekä erilaiset ryhmätyöskentelytavat, kuten esimerkiksi roolipelit, joita käsitellään laajemmin seuraavissa kappaleissa. Työskentelytapojen ja aktiiviteettien valinta on tietenkin opettajan omalla

vastuulla ja siihen vaikuttavat monet tekijät, esimerkiksi ryhmän koostumus (ryhmän koko, opiskelijoiden ikä ja alkuperä sekä osaamisen taso), opettajan ja opiskelijoiden aiemmat kokemukset kielten oppimisesta sekä kielinäkemykset, kurssin aikataulu ja saatavilla olevat opetustilat. Tärkein periaate aktivoivassa opetuksessa on joka tapauksessa opiskelijakeskeisyys: opettajan on pidettävä mielessä, että keskiössä on opiskelija, jota on tuettava tämän oman oppimisen rakentamisessa. Aktivoivassa kieltenopetuksessa tehdään tilaa opiskelijan yksilöllisyydelle ja annetaan tälle mahdollisuus ilmaista itseään ja rakentaa omaa oppimispolkuaan.

Aktivoiva opetus saattaa ainakin aluksi olla joillekuille haastavaa. Keskeisessä asemassa ovat opettajien ja opiskelijoiden asenteet kielten oppimista ja opettamista kohtaan sekä niihin liittyvät tottumukset. Opettajan voi olla vaikea luopua asemastaan auktoriteettina ja kielen asiantuntijana, ja toisaalta monet opiskelijat ovat tottuneet sellaiseen ”perinteiseen” kieltenopetukseen, jossa luokassa istutaan hiljaa ja kuunnellaan opettajaa, luetaan ja käännetään kirjasta lause kerrallaan vuorotellen, taivutetaan verbejä ja täydennetään lauseisiin puuttuvat sanat. Tästä perinteisemmästä opetustyylistä ei tarvitse, eikä pitäisikään luopua kokonaan, vaan muutoksia kohti aktiivisempaa kieltenopetusta voidaan tehdä askel kerrallaan aloittamalla yksittäisistä tehtävistä tarkkaillen niiden vaikutuksia opiskelijoihin sekä kurssin kulkuun.

Roolipeli on moniulotteinen työkalu kielten opetuksessa

Roolipeli on oiva esimerkki niistä aktiviteeteista, joita kieltenopetuksessa voidaan ottaa käyttöön ilman sitä, että opettajan maailma kääntyy ylösalaisin ja opiskelijat pelästyvät liiallisesta aktiivisuuden vaatimuksesta. Monet oppikirjat sisältävät roolipelitehtäviä esimerkiksi AB-tehtävän muodossa. Nämä sopivat erityisen hyvin alkeiskursseille, joilla hyvin strukturoitu tehtävä antaa opiskelijalle varmuutta ja rohkaisee tuottamaan yksinkertaista puhetta vieraalla kielellä. Edistyneempien opiskelijoiden kanssa roolipelitehtävän lähtökohtana voi olla reaktio erilaisiin aineistoihin, kuten kuviin, teksteihin tai musiikkiin. Opettaja voi olla itse roolipelin ohjaajana, tai hän voi siirtää vastuun opiskelijoille. Jälkimmäisessä tapauksessa opiskelijat suunnittelevat roolipelin kulun, päättävät rooleista, kirjoittavat käsikirjoituksen ja lopulta esiintyvät opettajan ja kurssikavereiden edessä.

Roolipelitehtävien toimivuuden pohjalla on yksinkertainen fakta: me kaikki toimimme erilaisissa rooleissa joka päivä (Laakso 2012). Olemme opettajia ja opiskelijoita, äitejä ja isiä, kuppilan asiakkaita, hammaslääkärin potilaita, verotoimiston kävijöitä. Kun toimimme tietyissä roolissa, omaksumme myös roolin säännöt ja toimimme tietyn kaavan mukaan. Toimintakaavaan liittyvä tieto on jo tallennettu aivojen pitkäkestoiseen muistiin, ja sen pohjalta on suhteellisen helppo rakentaa viestintätilanteeseen sopiva kielellinen kaava vieraallakin kielellä.

Kyseessä on siis tehokas tehtävätyyppi, joka palvelee kommunikatiivisen kieltenopetuksen periaatteita ja tavoitteita. Roolipelitehtävät ovat eduksi kielten opetuksessa ja oppimisessa myös mm. opiskelun mielekkyyden, opiskelijoiden kielitietoisuuden sekä kulttuurikompetenssin

näkökulmasta. Erityisesti ns. ”vapaassa roolipelissä” opiskelijoiden yksilöllisyys korostuu, sillä heille tarjotaan mahdollisuus ilmaista itseään luovasti ja oman taitotasonsa mukaisesti. Tästä voi olla hyötyä varsinkin sellaisissa ryhmissä, joissa opiskelijoiden osaamisessa on eroja. Mielekäs oppimiskokemus on helppo saavuttaa, kun opiskelija pystyy käyttämään aiemmin omaksuttuja tietoja ja taitoja ja luomaan juuri itselleen sopivan oppimispolun.

Lisäksi rakentamalla roolipeliä vieraalla kielellä opiskelijat refleктоivat kielen käyttöä tietyssä kontekstissa. Pohdinta ei koske siis pelkästään kielen rakenteita ja sanastoa, vaan myös viestintätilanteen kulttuurista konnotaatiota: opiskelijoilla on yleensä kohdekielen viestintäkulttuurista näkemyksiä, jotka saattavat pohjautua aiempiin tietoihin ja kokemuksiin, mutta myös ennakkoluuloihin ja stereotyyppeihin. Kyseiset näkemykset heijastuvat lopputulokseen eli roolipelin ”esitykseen”, ja ne voivat toimia hyvänä, kulttuurikompetenssia vahvistavana keskusteluaiheena.

Kokemuksia roolipelien käytöstä italian kielen alkeiskurssilla Lapin yliopistolla

Pidin syyslukukaudella 2019 kaksi italian kielen alkeiskurssia (Italia 1 ja Italia 2), jotka suoritettuaan opiskelijat saavuttavat eurooppalaisen viitekehyksen CEFR:n A1 (Euroopan neuvosto 2003). Kurssien päätavoite on, että opiskelijaa osaa toimia yksinkertaisissa viestintätilanteissa käyttämällä italian kielen peruskielioppia ja sanastoa. Kumpikin kurssi oli laajuudeltaan neljä opintopistettä ja koostui kontaktiopetuksesta sekä itsenäisestä työskentelystä verkossa. Moodlessa saatavilla olleet itseopiskelumateriaalit tuotettiin KiVAKO-hankkeen yhteydessä, ja niiden avulla opiskelijat valmistautuivat kontaktiopetukseen käänteisen oppimisen periaatteiden mukaisesti. Materiaaleihin kuului mm. lyhyitä animaatiovideoita, joissa esiteltiin niitä viestintätilanteita, joita sitten harjoiteltiin kontaktiopetuksessa. Jokaisen videon yhteydessä opiskeltiin myös kielioppi- ja sanastoteemoja itsenäisesti erilaisten interaktiivisten aineistojen avulla.

Italia 1 -kurssin ensimmäisestä tapaamisesta lähtien oli selvää, että 27-henkisessä sekä suomalaisista että kansainvälisistä opiskelijoista koostuvassa ryhmässä oli hyvin erilaisia osaamistasoja: jotkut opiskelijat olivat vasta-alkajia, jotkut kävivät italian kurssilla uudestaan monen vuoden tauon jälkeen, ja jotkut taas olivat laajasti altistuneet italian kielelle esimerkiksi asumalla Italiassa. Tästä syntyi tarve tarjota jokaiselle sellaista opetusta, joka edistää kunkin omaa oppimista ja antaa riittävän määrän haastetta niin, että kurssille asetetut osaamistavoitteet tulevat saavutetuiksi. Aktivoivan opetuksen periaatteiden soveltaminen kurssilleni oli tässä yhteydessä paras strategia mielekkään oppimiskokemuksen takaamiseen. Valitsin siis lähitapaamisiin sellaisia tehtäviä ja aktiviteetteja, joissa opiskelijat voivat hyödyntää omia taitojaan mahdollisimman vapaasti osaamistasosta riippumatta ja siten rakentaa omaa oppimisprosessiaan.

Roolipelitehtävät vastasivat tarpeisiin erittäin hyvin. Ensimmäisen kurssin aikana pyrin käyttämään ensin selkeästi strukturoituja tehtäviä, jotka eivät aiheuttaneet opiskelijoissa liikaa epävarmuutta. Sellaisia olivat esimerkiksi paritehtävät, joissa opiskelijat kävivät läpi keskustelun tietyssä tilanteessa (esimerkiksi tarjoilija ja asiakas ravintolassa). Opiskelijoiden tehtävänä oli yleensä kääntää vuorosanat englannista tai suomesta italiaksi. Samanlaista keskustelua käytiin myöhemmässä vaiheessa myös ilman vuorosanoja, mutta käyttäen visuaalista apua, kuten ravintolan ruokalistaa. Kurssin loppua kohden tehtävät saattoivat olla jopa vapaamuotoisempia: ne sisälsivät ohjeet yksinkertaiseen roolipeliin, jonka opiskelijat voivat suunnitella ja toteuttaa omin keinoin. Koska aktiviteetteihin vastattiin myönteisesti, tuntui oikealta valinnalta jatkaa samalla mallilla ja lisätä myös vähän haastetta.

Yksi erityisen positiivinen kokemus oli toisen kurssin alussa, kun käytin roolipelitehtävää ensimmäisen kurssin sisältöjen kertaamiseen. Tehtävään varattiin riittävästi aikaa (noin 75 minuuttia), jotta opiskelijat ehtivät tutustua tehtävään, suunnitella roolipelin kulun, kirjoittaa vuorosanat ja harjoitella esityksen. Opiskelijat jaettiin ryhmiin ja heille annettiin seuraavat ohjeet.



Role play: Al centro commerciale

- **Task description**
 - **5 groups**
 - each group plans a small sketch that takes place in a shopping mall
 - possible situations: friends meeting, restaurant/café, supermarket, different stores
 - each group has a director (*regista*) and actors (*attori / attrici*)
 - **Objective:** practice interaction in simple everyday situations, using the skills you have acquired so far
- **Phase 1 (about 30 mins)**
 1. Choose a director for each group; the 5 directors meet to decide on the content of their sketches (5 different topics!)
 2. Write on paper:
 - a) names of the participants
 - b) title of the sketch
 - c) plot outline
- **Phase 2 (about 15 mins):** rehearse your sketch with your group
- **Phase 3 (about 20-25 mins):** Show time! All groups play their sketches.

Kuva 1. Roolipelitehtävän ohjeistus

Sketsin aiheen valinta oli vapaa, mutta kuitenkin tarkoituksella rajoitettu sellaisiin tilanteisiin, jotka voivat tulla vastaan kauppakeskuksessa. Ideana oli harjoitella sellaisia asiakaspalvelutilanteita, joita oltiin harjoiteltu ensimmäisellä kurssilla. Opiskelijat lähtivät heti hyvin innokkaasti työskentelemään, ja tuottivat lopulta hyvin suunniteltuja, hauskoja ja omaperäisiä sketsejä. Ryhmätyöskentelyn aikana tarkkailin ryhmiä sekä autoin ja annoin ohjeita tarvittaessa, mutta yritin olla häiritsemättä opiskelijoiden työskentelyä. Esitysten aikana

istuin yleisössä ja seurasin kiinnostuneena, mitä ryhmät olivat tuottaneet: lapsiperhe ravintolassa, stereotyyppisiä suomalaisista lehtikioskilla, huoleton kahvilatyöntekijä ja tyytymätön asiakas sekä kaveriporukan ravintolanvalintaongelma. Opiskelijat jatkoivat työskentelyä oppitunnin jälkeen kirjallisella kotitehtävällä: jokainen kirjoitti lyhyen dialogin oman ryhmänsä sketsin pohjalta.

Opiskelijoiden reaktioiden perusteella oli helppo päätellä, että kokemus oli heille erittäin myönteinen. Lisäksi opetuskokemus oli minullekin palkitseva ja virkistävä, ja sen myötä sain mahdollisuuden tarkkailla sekä opiskelijaryhmän dynamiikkaa ja vuorovaikutusta että opiskelijoiden henkilökohtaista osaamista ja yksilöllisiä piirteitä. Roolipelitehtävistä voi siis olla hyötyä ja iloa sekä opiskelijoille että opettajille – kielestä ja taitotasosta riippumatta. Korkeakouluilla eri kieliä opettavien on siis syytä perehtyä roolipelitehtäviin sekä muihin aktivoiviin opetusmenetelmiin ja löytää tapa soveltaa niitä opetuksessaan – tietenkin omin ehdoin ja omalla tyylillä.

Aktivoivien menetelmien hyödyntäminen vaatii opettajalta luovuutta ja valmiutta kokeilla uusia asioita, mikä saattaa olla kuormittavaakin, mutta se kannattaa. Kielitaitojen aktivointi on hyvä aloittaa jo alkeiskursseilla esimerkiksi roolipelitehtävillä, sillä tulokset ovat hyvin lupaavia. Omalla kohdallani kenties kannustavin ja mielekkäin lopputulos oli se, että kurssien aikana päästiin eroon siitä uskomuksesta, että opiskelija alkaa puhumaan uutta kieltä vasta, kun hän kokee olevansa valmis. Toimivilla menetelmillä ja kannustavalla ilmapiirillä opiskelija alkaa luonnollisesti tuottamaan yksinkertaista puhetta vieraalla kielellä – lähes huomaamatta sitä itseään.

Laura Senni työskentelee italian kielen ja kulttuurin yliopisto-opettajana Lapin yliopistossa.

Lähteet

Dufva, H. (2006). Oppijat kielen virrassa: dialoginen näkökulma vieraan kielen oppimiseen. Teoksessa R. Alanen, H. Dufva & K. Mäntylä (toim.), *Kielen päällä: Näkökulmia kieleen ja kielenkäyttöön*. Jyväskylän yliopisto: Soveltavan kielentutkimuksen keskus. S. 37–51.

Euroopan neuvosto, Huttunen, I. & Jaakkola, H. (2003). *Eurooppalainen viitekehys: Kielten oppimisen, opettamisen ja arvioinnin yhteinen eurooppalainen viitekehys*. Helsinki: WSOY.

Laakso, M. (2012). Pelillisuus oppimisympäristönä. *Kieli, koulutus ja yhteiskunta*, 3(2).

Saatavilla: <https://www.kieliverkosto.fi/fi/journals/kieli-koulutus-ja-yhteiskunta-huhtikuu-2012/pelillisuus-oppimisymparistona> (<https://www.kieliverkosto.fi/fi/journals/kieli-koulutus-ja-yhteiskunta-huhtikuu-2012/pelillisuus-oppimisymparistona>)

Lindblom-Ylänne, S. & Nevgi, A. (2009). *Yliopisto-opettajan käsikirja*. Helsinki: WSOYpro.

Lonka, K. & Lonka, I. (1991). *Aktivoiva opetus: Käsikirja aikuisten ja nuorten opettajille*. Helsinki: Kirjayhtymä.

Pčolinská, A. & Metruk, R. (2018). Development of Foreign Language Speaking Skills through the Application of the Dynamic Model of Speech Production and Activating Methods. *Journal of Language and Cultural Education*, 6(1), s. 17-36.

Toivola, M., Peura, P. & Humaloja, M. (2017). *Flipped learning: Käänteinen oppiminen*. 1. painos. Helsinki: Edita.

Vaattovaara, J. (2016). Kieltenopettajien kielinäkemykset ja opetukselliset lähestymistavat kansainvälistymishaasteiden edessä. *Yliopistopedagogiikka*, 23 (1), s. 3-13.

Ylitalo, A. (2012). Aktivoivia opetusmenetelmiä. Tritonian EduLab. Saatavilla: <https://www.slideshare.net/aylitalo/aktivoivia-opetusmenetelmi> (<https://www.slideshare.net/aylitalo/aktivoivia-opetusmenetelmi>)

Artikkeliin viittaaminen

Senni, L. (2020). Aktivoiva kieltenopetus roolipelien avulla: kokemuksia italian kielen alkeiskurssista yliopistolla. *Kieli, koulutus ja yhteiskunta*, 11(1). Saatavilla: <https://www.kieliverkosto.fi/fi/journals/kieli-koulutus-ja-yhteiskunta-helmikuu-2020/aktivoiva-kielten-opetus-roolipelien-avulla-kokemuksia-italian-kielen-alkeiskurssista-yliopistolla> (<https://www.kieliverkosto.fi/fi/journals/kieli-koulutus-ja-yhteiskunta-helmikuu-2020/aktivoiva-kielten-opetus-roolipelien-avulla-kokemuksia-italian-kielen-alkeiskurssista-yliopistolla>)