



Materiaalin tuottaminen verkkoon

Katri Oldendorff

Lingonet Oy

20.5.2009



Todennäköisesti jo käsiteltyjä aiheita

- E-oppimateriaalin, aihion laatu
- Hyvä käsikirjoitus
- Kuvan, tekstin, äänen merkitys
- Sivuston navigointi ja asettelu

Lingonetin oppimisspiraali

Näkemyksemme verkko-oppimateriaalin käytöstä
kontakti- ja etäopetuksen puitteissa



Group discussions



Presentations



Language auditing



Tutoring



Pair work



Briefing





Suunnittelutyötä ohjaavat tieteelliset väittämät

Ehkä tärkein taitojen oppimissääntö on:

“time on task” -sääntö

“the more time one spends on a task,
the better one gets at that task”

(Speelman & Kirsner, 2005)



MacWhinney arvioi, että ...

- tämä sääntö vaikuttaa eniten oppimistuloksien eroihin
- 50% oppimiseroista voi vieraan kielen oppimisessa selittää tällä säännöllä
- Kieltä opettavalle yhteisölle tämä heittää suuren haasteen: miten kehittää haasteellisia ja oppimiseen johtavia ja motivoivia tehtäviä, joiden parissa oppijat viihtyvät pidemmän ajan



Herbert A. Simon:

“Learning takes place in the minds of students and nowhere else, and the effectiveness of teachers lies in what they can induce students to do. The beginning of the design of any educational procedure is dreaming up experiences for students: things that we want students to do because these are the activities that will help them to learn this kind of information and skill. And then we can back off and ask what we have to do to get students to carry out these activities.”



Dreaming up experiences – multimedial keinoin

- multimedia = tukee oppimistapaa, jossa opitaan kuuntelemisen ja toiminnan kautta
- multimedia = harjoitusmaasto, jossa harjoitellaan kielellisen koodin hallintaa
- multimedia = tuo esimerkkejä: kielellisen koodin ja kulttuuritietouden
- multimedia = valmentaja, työkalu; auttaa kielenkäytön hallinnassa ja strategisissa taidoissa
- multimedia = virtuaalivierailut
- multimedia = kuva ja teksti ja voi itse pätkiä kuuntelun
- multimedia = media ja työkalu



-

B. Kumaravadivelu on luonut kirjassaan ”Beyond Methods. Macrostrategies for Language Learning” kehyksen, jonka on tarkoitus toimia opettajan ohjenuorana.

Kumaravadivelun makrostrategiat ovat hänen mukaansa opetusta ohjaavia periaatteita, jotka on johdettu pitkän ajan teoreettisesta, kokeellisesta ja kokemusperäisestä työstä vieraankielen opetuksen parissa. Ne tarjoavat hyvän kehikon myös silloin, kun tarkastelemme verkko-oppimateriaaleja.



- 1. maksimoi oppimismahdollisuuksia: materiaalin, ajan yms. suhteen**
- 2. minimoi perseptuaalisia poikkeavuuksia**
- 3. tee kielenkäytöstä tavoitteellista – helpota neuvottelumaisia vuorovaikutustilanteita**



- 4. tue/ edistä oppijan itsenäistä työskentelyä**
- 5. ohjaa oppijaa tarkkailemaan kieltä ja sen muotoja
– edistä kielitietoisuutta**
- 6. aktivoi implisiittistä oppimista – aktivoi
intuitiivista heurestiikkaa**



- 7. kontekstualisoi kielellistä inputia – esitä kieliaines tarkoituksenmukaisessa ja monipuolisessa /haastavassa kontekstissa**
- 8. integroi kielitaidon osakomponentit**
- 9. varmista sosiaalinen merkitys**
- 10. lisää kulttuurista tietoisuutta**



'Käsikirjoittaja'

=

'oppimismahdollisuuksien suunnittelija'.

Tämän Paul Nationkin mainitsee uusimmassa kirjassaan opettajan tärkeimmäksi tehtäväksi.

Verkkomateriaali voi olla suunniteltu täysin autonomiseen opiskeluun, jolloin **suunnittelijalla on koko opettajan vastuu**

tai

hän voi tukea opettajaa materiaalilla, jota hänen on helppo integroida omaan opetukseensa.



Nationin mukaiset osa-alueet, joita tulisi harjoituttaa kurssikokonaisuuksissa:

- 1. Meaning focused input**
- 2. Language Focused Learning**
- 3. Meaning Focused Output**
- 4. Fluency Development**



Pohdittava ...

- ... mistä löytää tällaista tekstiä, jossa on 95% tuttua sanastoa?
- ... ja vielä mielekästä ja kiinnostavaa samalla?
- ... tai mitä ovat sujuvuutta harjoituttavat tehtävät?
- ... olisiko apua 4/3/2-tekniikasta?



Jokaisen oppimismahdollisuuksien suunnittelijan ensimmäinen kysymys on

'Mikä on se oppimismahdollisuuksia parantava palvelu, jota olen suunnittelemassa?'

**Yksi ongelma, johon voisi tarjota palvelua, on
kyky segmentoida kieltä**



Elise Andre, The different drummer: Segmentation and Rhythm in Language Learning:

Nauhoitetun, luonnollisen vieraan kielen soittaminen ennen tavallista opetustuntia tai itsenäisenä verkko-oppimateriaalina voi olla suunnattoman hyödyllinen

= säännöllinen alistaminen ei-editoidulle vieraskieliselle puheelle herkistää oppijan kielen intonaatiolle, rytmille ja soundille.



Muita mahdollisia palveluita:

- oppimateriaalin hyvä palautejärjestelmä
- oman puheen nauhoittamisen merkityksellisyys
- oppimateriaalin kohteen integroiminen luomisprosessiin



Lingonetissa hyväksi havaittu tuotantosykli:

1. Ideointivaihe – sisäinen tai materiaalin tuottajan kanssa
2. Ehdotus sanastoon, rakenteisiin, asiasisältöön sopivista lähestymistavoista ja formaateista, joitakin graafisia töitä formaattien havainnollistamiseksi
3. Formaattien ja teknisten puitteiden hyväksyminen ja lukkoon lyöminen
4. Käsikirjoitusvaihe perustuen formaattivalintaan – usein sopivia (word)-lomakkeita käyttäen
5. Käsikirjoituksen tarkistaminen, peilaaminen formaatteihin ja hyväksyminen
6. Nauhoitus- ja kuvaustyö, graafinen ja kuvitustyö
7. Kokoonpano
8. Betaversion testaus
9. Korjauskierros ja lopputestaus



Esimerkkejä käsikirjoituksista ja kuvavalinnoista, joissa laatija on kirjoittanut ja ideoinut ajattelematta tarkemmin, miten lopputulos tulee esiin multimedia-muodossa:

- Lingowalk konttiterminaalissa (pituus)
- Match blocks (liikaa samankaltaisia vaihtoehtoja)
- Kuvasanakirja (kuvat eivät yksiselitteisiä)
- Drag-and-drop (hiljaisuus ei eduksi tässä)
- Turhat kuvat tekstin sisällä (ei demoa)

Hyviä taas esim:

- Oil spill (järkevyys tarinassa)
- Laivan liikkeet (ei vielä valmis)

Lingonetin kehittämiä lähestymistapoja kielen oppijan tueksi

Aihiopolku
Tilat ja kielisuihkut
Autenttisen kielen käyttö
Mallinnukset
Lingowalkit
Lingonet Puzzles
Sanavarasto
LingoBook

Aihiopolku, tilat ja kielisuihkut

- polku voi perustua tilaan (kuvaan, animaatioon) tai tekstiin
- kielen segmentointi luonnollisessa kielessä ja puheessa
- sanaston merkitys
- keskeisten asioiden suodattaminen luonnollisesta puheesta
- äidinkielen opastaja rautaisin hermoin neuvomassa
- palautteen merkitys keskeinen
- uudelleen kuuntelu jos tarpeen
- jatkuva reagoiminen tarpeen



- tällöin oppiminen multimedian keinoin ei ole pelkkä passiivinen oppimis-/ kuunteluprosessi, vaan oppijan on todella ymmärrettävä, mitä häneltä vaaditaan
- multimedian käyttö ei myöskään rajoitu oppijan ja tietokoneen väliseen vuorovaikutukseen, vaan ohjelmat on rakennettu siten, että niiden tarjoama materiaali antaa monipuolisia mahdollisuuksia pari-, ryhmä- ja luokkahuonetyöskentelyyn



- runsaskielisen kielisuihkun jälkeen erityyppisiä tehtäviä, jotka harjoittavat ydinsanastoa ja –fraaseja, monipuolisesti, erilaisin lähestymistavoin; keskeinen sanasto kertautuu näin helposti polun pituudesta riippuen 6 – 15 kertaa
- tehtävätyyppien monivivahteisuus juurruttaa sanoja kuin huomaamatta – kuvan ja äänen runsas käyttö syventää oppimista ja juurruttamista
- tehtäviä voi hyödyntää eri oppimisen vaiheissa

- Lingonetin kehittämä polku-ajatus on vastaus oppijoiden vaatimukseen
- aina taas nousee esiin se, että harjoitukset ovat irrallaan asiakokonaisuudesta ja harjoitusten suhdetta toisiinsa ei tunnisteta tai koeta mielekkääksi
- Esimerkkejä:**
 - Valttikortit
 - Ammatillinen ahiopolku
 - Key English 8

Palautetta Valttikortit-ohjelmasta, Kaija Hurmerinta:

Lingonetin Valttikortit -ohjelma soveltuu hyvin **maahanmuuttajaopetuksen** tueksi sekä **sisältöjensä** että **oppimismenetelmiensä** puolesta. Koska ohjelma tukee **monikanavaista oppimista**, se soveltuu erittäin hyvin niillekin oppijoille, joiden oma äidinkieli **poikkeaa kirjoitusasultaan** paljon suomen kielestä ja joille juuri kirjoitetun kielen opiskelu tuottaa alussa suuria **vaikeuksia puutteellisen luku- ja kirjoitustaidon** vuoksi. Esimerkiksi thai-kieliset oppilaat käyttivät menestyksellisesti Valttikortit -ohjelmaa jo muutaman kuukauden suomea opiskeltuaan. Aluksi he tekivät suullisia harjoituksia **pareittain** ja **avustettuina**, myöhemmin siirtyivät **itsenäiseen harjoitteluun** ja halusivat kokeilla myös sanojen kirjoittamista. Kirjoittamisen harjoittelu onkin **helppoa**, koska sanan voi **ensin kuunnella** niin monta kertaa kuin haluaa. Toisaalta ATK-avusteisessa opetuksessa oppija pystyy tuottamaan selkeitä kirjoitusmerkkejä silloinkin, kun hänen oma kirjoitustaitonsa on vielä puutteellinen. Tämä on erittäin tärkeä asia myös niille, joilla on jokin **LUKI-vaikeus**. Huomasin oppimisen aikana, että Valttikortit-ohjelma tuki hyvin **eritasoisia oppijoita**. Opiskelijat kävivät läpi ohjelmaa lukuisia kertoja ja oppivat joka kerta uusia asioita ja heidän kielitaitonsa vahvistui kerta kerralta.



Opettajan rooli oli alussa tärkeä ja vähitellen itsenäinen opiskelu lisääntyi. **Interaktiivisuus** on ohjelmassa hyvin tärkeää. Oleellista on, että opiskelija jo alussa toistaa kuulemiaan sanoja vaikkapa opettajan tai parin kanssa ja näin **aktiivinen rooli oppijana tehostuu** ja reagointi automatisoituu. Koska sanat esiintyvät aina **kontekstissa**, vahvistuvat myös kielen **rakenteet automaattisesti** reagointilauseitten mukana. Sanojen opettelu muuttui yllättävän pian ymmärtäväksi reagoinniksi. Aluksi oli käytössämme oli vain Valttikorttien ensimmäinen osa. Noin puolen vuoden kuluttua opiskelijat alkoivat jo kysellä, olisiko Valttikortteihin jatko-osaa. Sekin on nyt olemassa ja näin on mahdollisuus hyvin monipuoliseen kielikylpyyn.

Monissa tehtävissä opiskelija **reagoi tekemällä** pyydetyn asian. Näin muistijäljet vahvistuvat myös **TPR-tyyppisten toiminnallisten** harjoitusten avulla. ”Kerro minulle ja minä unohdan, **pane minut tekemään ja minä opin.**” Olemme käyttäneet Valttikortit-ohjelmaa KOTOprojektissa thai-kielisille oppilaille; lisäksi englannin-, saksan-, venäjän-, indonesian-, darin-, kiinan-, japanin-, puolan-, viron- ja latviankieliset oppilaat ovat menestyksellisesti perehtyneet tämän ohjelman avulla suomen kieleen.



Koska ohjelma perustuu yksiselitteisten kuvien, äänen ja tekstin yhteispelinä tuotettuun multimediaan, se on **erinomainen apu varsinkin yksikielisessä, ilman välikieltä** tapahtuvassa suomen kielen opetuksessa. Koska sanasto ja reagointilauseet ovat **aihepiireiltään luonnollisen kielen frekvenssin** mukaisia, ohjelma soveltuu muiden nykyaikaisten oppimateriaalien sisällön aktivointiin. Usein maahanmuuttajat kaipaavat myös lisäopetusta englannin kielessä. Tällöin voi rinnalla käyttää englanninkielistä versiota. Kun käyttöliittymä on tuttu, kielet tukevat toisiaan.

Autenttinen haastattelu – resurssi oppimisessa

- välittää aitoa, luonnollista kieltä, kuten tavalliset ihmiset sitä puhuvat
- studionauhoitus tukee tätä luonnollista ilmaisua
- oppija saa puhemallin ja synonyymejä/kirjallisen version parafraasin kautta
- tehtävät syventävät sanasto- ja ilmaisukeinojen osaamista ja oppimista – voi suunnitella niin, että tehdään yksin, parin kanssa, ryhmässä
- voi hyödyntää eriyttämiseen



- mahdollistaa ajan lisäämisen tehtävän ja kielen parissa
 - hyvällä tehtävävalinnalla samaa autenttista haastattelua voi hyödyntää monessa eri oppimisen vaiheessa
 - lyhyt- ja pitkäjänteisiä töitä ja projekteja – sidottava oppimisprosessiin laajemmin, annettava merkitys koko arvioinnin ja oppimisen puitteissa
 - opitaan luonnollisen kielen rytmiä, intonaatiota ja prosodiikkaa
- **Esimerkkejä**
- VoxPop
 - Teentalk / Ungdomssnack



Mallinnukset

- mallinnuksilla voidaan opettaa muuten vaikeasti opetettavia asioita
- esim. työelämän piirissä, mutta myös muita toimintasarjoja voidaan näin esittää
- eikä kyse ole vain esittämisestä, vaan oppijaa toteuttaa kaikki toiminnalliset vaiheet itse
- **Esimerkkejä:**
 - hitsauskuvat (ei valmiita)
 - Steam Engine



Lingowalk

- työkalulla voidaan luoda virtuaalisia kiertokävelyjä, jotka houkuttelevat oppijan tehokkaasti työskentelemään vieraalla kielellä
- Lingowalk-oppimisaihioissa digitaaliset valokuvat, puhuttu kuvakertomus ja tarpeen tullen ilmestyvä tekstitys luovat intensiivisen ja hyvin autenttisen oppimiskokemuksen vieraan kielen parissa
- työkalu, joka vaatii oppijalta aktiivista työskentelyä hänen luodessaan itsenäisesti virtuaalisia kiertokävelyjä monessa eri ympäristössä
- oppija ei jää pelkästään oppimateriaalin kuluttajaksi, vaan hänestä kehkeytyy tämän tuottaja.



- Lingowalk Editorin tarkoituksena on, että oppijat eivät käyttäisi pelkästään valmiita Lingowalkeja, vaan kehittäisivät omia kielikävelyjä vieraalla kielellä
- opettaa **mediataitoja** erinomaisella tavalla, jos tuottaa itse kävelyn
- valmiskin aihio opettaa laajasti ja voi sisällyttää usean tunnin prokekteihin (**Espoon** esimerkki)
- valmis Lingowalk on samalla **media** että **työkalu**
 - mediana se mahdollistaa multimedialaisen kokemuksen
 - työkaluna se tarjoaa erilaisia tukitoimia ja neuvoja, jotta oppija selviää tehtävästään



Lingonet Puzzle Editor – valmiit Puzzlet

- erinomainen väline sanastoharjoitteluun – leksikaaliset miellekartat tukevat intensiivistä sanaston oppimista
- oppija voi myös itse tuottaa sanastoharjoituksia
- 4 tukitoimea mahdollista antaa: äänenä, kuvana, tekstinä
- Yhdysvalloissa maahanmuuttajien koulutuksen yhteydessä pääpaino on oppilaiden keskustelulla tehtävän ratkaisemisen yhteydessä
- Esimerkkejä:**
 - valmiit Puzzlet



Sanavarasto

- sanaston juurruttamiseen tarvitaan aikaa
- oppija kertailee sanoja pidemmän ajanjakson yli

LingoBook

- tuo painetun materiaalin uudella tavalla oppijan käyttöön
- tarjoaa hyödyllisiä tukitoimia oppijalle ja opettajalle