

## **ITK – Interaktiivinen Tekniikka Koulutuksessa 2007**

**20.4.2007, Foorumi 1**

**Foorumin pitäjä: Heli Harsunen, kustannustoimittaja, Lingonet Oy**

### **Toiminnalliset ”minimaailmat” ammatillisessa kielenopetuksessa**

Miten syntyperäinen kielenkäyttäjä voi multimedian keinoin auttaa vieraan kielen oppijaa erilaisten ammatillisten tilanteiden selvittämisessä?

On todettu, että vieraan kielen oppiminen on monelle ammatillista perustutkintoa suorittavalle haasteellinen tehtävä. Kieliaineet voivat olla jopa valmistumisen esteinä tai hankaloittajina. Toisaalta myös suomenkielen riittävä osaaminen on monelle maahanmuuttajalle suuri ongelma ammatillisten opintojen aikana. Uutta teknologiaa hyödyntämällä on pyritty hakemaan näihin pulmiin käyttökelpoisia ratkaisuja.

Keskeistä on siis luoda ammatillisten alojen opiskelijoille kielenoppimisen ympäristöjä, jotka liittyvät kiinteästi hänen alaansa ja ammatilliseen tulevaisuuteen. Lingonetissä kehitetyt ammatilliset ahiopolut yhdistävät tavoitteellisen kielenoppimisen ja toiminnan tiettyyn interaktiiviseen ammatilliseen tilaan: sairaalahuoneeseen, autokorjaamoon, toimistoon ja kampaamoon. Ahiopoluissa esiintyvä äidinkielen opastaja jaksaa rautaisin hermoineuvoa ja selittää, kannustaa ja tukea.

Foorumi perustuu Lingonetin tuottamiin multimedia-ahiopolkuihin, joissa äidinkielen opastajan avulla kielen oppija tutustuu tietyn ammatillisen aihepiirin sanastoon ja sen luonnolliseen kielelliseen käyttöympäristöön monivivahteisen puhutun kielen ja interaktiivisten tehtävien ja tilojen kautta. Oppija joutuu suodattamaan äidinkielen puhujan runsaasta kielellisestä aineksesta hänelle tärkeät sanastolliset ja rakenteelliset vihjeet. Mikäli opastajan puhe ei aukea heti ensimmäisellä kuuntelukerralla, kohtaa voi kuunnella niin usein kuin tarpeelliseksi katsoo. Usein oppija voi halutessaan saada avukseen myös tekstityksen.

Ahiopolkujen ydin on, että oppija joutuu jatkuvasti reagoimaan opastajan kehotuksiin ja pyyntöihin. 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.

Esimerkit ovat englannin- ja suomenkielisiä. Interaktiiviset tilat ovat autotalli, kampaamo, potilashuone ja toimisto. Materiaali on tuotettu julkisella rahoituksella ja siten avointa oppisisältöä, joka on maksutta kaikkien käytössä.