

Lisäarvoa kielenopetukseen digitaalisista materiaaleista?

Maan suurimmassa sanomalehdessä käytiin vuoden 2013 lopulla runsaasti keskustelua tieto- ja viestintätekniikan käytöstä koulussa. Mielenkiintoa esitettiin puolesta ja vastaan. Ymmärrettävästi mukaan tulivat tärkeät priorisointikysymykset – homekouluissa ajatukset ovat tietotekniikan sijaan rakennustekniikassa. Varsin monien puheenvuorojen keskeinen sisältö tiivistyy historian ja yhteiskuntaopin opettaja Jyrki Reinilän vieraskynä-kirjoituksen (6.12.2013) lauseeseen: *“Jo nyt monet opettajat tuskailevat sitä, että joutuvat ottamaan käyttöön teknologiaa, jonka eivät koe tuovan lisäarvoa opetukseensa.”*

Kommentti herättää paljon ajatuksia, kun muistamme, että tieto- ja viestintätekniikan koulukäyttö on yli 30 vuoden ajan ollut yksi opetushallinnon keskeisiä hankkeita ja siihen on investoitu satoja miljoonia euroja. Opettajat ovat opetusmenetelmiensä valinnoissa itsenäisiä ja siksi heidän kokemansa lisäarvo on tärkeässä roolissa. On ilmeistä, että laitehankintoihin keskittyminen on jättänyt lisäarvon tarkastelun liian vähälle huomiolle.

Tässä muistiossa tarkastellaan yhtä peruskoulun kielen opetukseen tarkoitettua menetelmällistä ratkaisua, johon tietotekniikka tuo lisäarvoa. Kysymyksessä on tehtäväperäinen tapa opiskella rakentamalla puhuva luokkakuvaa verkkoon. Ratkaisu kohdennetaan yhteen kaikissa kielten opetussuunnitelmissa esiintyvään tavoitteeseen: oppilaan tulee osata kertoa itsestään ja arjestaan kohdekielellä. Se, että puhutaan yhden aineryhmän yhden opetuksellisen osatavoitteen ratkaisusta, on tarkoituksellinen valinta. “Tietotekniikka on tätä päivää” -tyyppiset vastaukset ovat opetuksen kentässä pureet heikosti, kun on yritetty perustella, miksi tunneilla tulisi hyödyntää enemmän tieto- ja viestintätekniikkaa. Tuloksena on satojen miljoonien panostuksien jälkeen tilanne, jossa Suomessa 31% oppilaista ei ole koskaan käyttänyt tietokonetta koulussa (Survey of schools ICT in education, 2013).

Tehtäväperusteinen oppiminen

Puhuvan luokkakuvan rakentaminen edustaa tehtäväperusteista oppimista, joka on saanut kommunikatiivisen kielenopetuksen piirissä runsaasti huomiota. Sitä on tarjottu vaihtoehtona ensisijaisesti kielellisten rakenteiden harjoittamiseen keskittyvälle etenemiselle (Skehan, 1996). Tehtäväperusteisen opiskelun peruslähtökohta on, että **oppija oppii omista kokemuksistaan, ja nimenomaan sellaisista, jotka kiinnostavat häntä, ja joissa hänellä on tärkeä rooli**. Näin hahmotettuna tehtäväperusteinen oppiminen on yksi tapa toteuttaa kokemuksellista oppimista.

Tehtäväperusteisen kielenopetuksen kriteereistä

Hayo Reinders (2010) kuvailee Nick Ellis’iä lainaten tehtävien ominaispiirteitä tehtäväperusteisessa opetuksessa seuraavasti:

- 1) Tehtävä on työsuunnitelma, joka a) hahmottelee ne materiaalit, joita oppijoiden ajatellaan projektissa prosessoivan, ja b) kuvailee ne tavoitteet, joihin pyritään.
- 2) Tehtävässä fokus on kielisisällön merkityksessä.
- 3) Tehtävä sisältää reaali maailman kielenkäyttöä.
- 4) Tehtävä voi sisältää kaikkien kielitaidon osa-alueiden käyttöä.
- 5) Tehtävä haastaa ajattelemaan.
- 6) Tehtävään sisältyy selvästi määritelty kommunikatiivinen tulos.

Listaan kannattaa lisätä vielä yhteistoiminnallisuus. Osallistujilla pitää olla vahva tunne, että he ovat toteuttamassa pienemmän tai suuremman ryhmän yhteistä tavoitetta, niin usein kuin se on mahdollista.

Millainen on puhuva luokkakuva?

Puhuva luokkakuva avautuu parhaiten katsomalla muutamia esimerkkejä. Verkko-osoitteeseen

www.lingonet.com/auranlaakso

on kerätty neljä Kaarinan Auranlaakson koulun oppilaiden luokkakuvaa. Jokainen kuva aukeaa napauttamalla sitä, ja oppilaiden esityksiä pääsee kuuntelemaan napauttamalla oppilaiden kasvoja luokkakuvassa.

Oppilaat loivat luokkakuvan kahdella eri kielellä. Molemmissa kielissä ensimmäiset kuvat tehtiin ilman, että opettaja pääsi juurikaan vaikuttamaan esittelyn sisältöön tai sen loogiseen etenemiseen. Ennen toisen kuvan tekemistä oppilaat tutkivat ensimmäisen kierroksen tuloksia ja pohtivat opettajan johdolla esittelyn sisältöä. Tämä opettajajohtoinen keskustelu johdatti oppilaat selvästi astetta muodollisempiin ratkaisuihin.

Tekemällä useita perättäisiä kuvia voidaan toteuttaa monia prosessikirjoittamisen tavoitteita. Kun puhuva luokkakuva on tehty tässä muistiossa kuvattua Lingoria-sovellusta käyttäen, se voidaan jakaa verkossa salasana suojatulla sivulla. Näin sitä voi esitellä yhtä hyvin kotiväelle kuin maapallon toisella puolella olevan ystävyyskoulun oppilaille. Kouluvierailulla voi helposti kerätä myös vierailukohteen oppilaiden kuvia ja haastatteluja ja lähettää kiitoksena linkin heistä Suomessa työstettyyn ryhmäkuvaa.

Syntyperäiset oppilaat oman esityksen malleina

Tieto- ja viestintätekniikan avulla on helppo valmistautua oman esittelyn tekemiseen tutustumalla syntyperäisten ikätoverien tapaan kertoa itsestään, mieltymyksistään ja harrastuksistaan, kun he joutuvat tekemään sen valmistautumatta. Sadoissa suomalaiskouluissa on käytössä Lingonetin Teentalk-sarjan tuotteita (Teentalk Britain, Teentalk Canada, Teentalk France) tai SvenskaNu-hankkeelle toimittamamme ruotsalaisten koululaisten haastattelujen kokoelma Ungdomsnack. Myös opetushallituksen sivuilta löytyvä Arjen ilot sisältää pietarilaisten opiskelijoiden esittelyjä. Kaikissa näissä autenttisten haastattelujen kokoelmissa eri aihepiirejä koskevat repliikit ovat helposti löydettävissä.

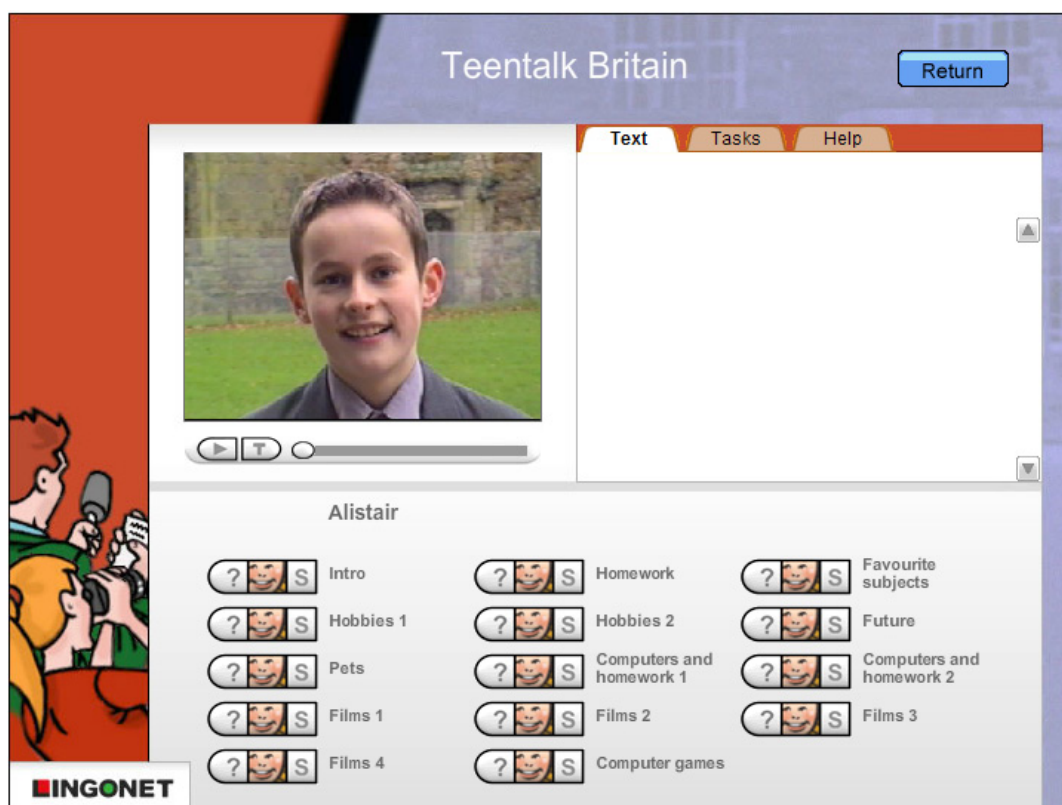
Katsotaanpa lyhyesti Teentalk Britain ohjelman käyttöä. Teentalk Britain vie oppilaat tietokoneen kuvaruudun välityksellä haastattelemaan ikätovereitaan englantilaiseen kouluun. Ohjelman päävalikko luettelee kaikki aihepiirit, joista brittikoululaiset ovat haastatteluissaan puhuneet.



Napauttamalla valikon Pupils-painiketta näkee yhdellä kertaa kaikki oppilaat. Jokaisen oppilaan napautus avaa



asianomaisen henkilöruudun. Tässä esimerkiksi Alistairin ruutu:



Alistairin haastattelu on jaettu 14 kysymys-vastaus-pariin. Jokaista kysymys-vastaus-paria varten on erityinen kolmoispainike, jonka vieressä on kysymyksen aihepiiriä kuvaava avainsana. Napauttamalla kysymysmerkkiä oppilas kuulee haastattelulle esitetyn kysymyksen. Napauttamalla keskimmäistä näppäintä (PLAY) haastatteluvastaus pyörii käyntiin, ja oppilas voi seurata autenttista replikointia. Vastaus on kuvattu luonnollisissa olosuhteissa ja haastateltava reagoi kysymykseen ilman valmistautumista tai paperia. Usein taustalla saattaa kuulua ympäristöön liittyviä ääniä, ja haastateltava voi puhua epäselvästi tai korjata puhettaan — eli kaikkea sellaista, mikä liittyy luonnollisiin kommunikaatiotilanteisiin.

Jos kuulija ei saa tavanomaisessa keskustelussa puheesta selvää, hän yleensä viestittää sen kehonkielellä tai lyhyellä repliikillä. Vastapuolen yleinen reaktio on silloin toistaa sanomansa. Tämä on digitaalisen median avulla helppoa; PLAY-nappia voi napauttaa niin monta kertaa kuin haluaa. Oppilas voi myös määritellä tarkasti, minkä kohdan hän haluaa kuulla uudelleen, raahaamalla etenemismittarin palloa videokuvan alapuolella. Vieraan kielen ymmärtämistä haittaa usein muutama hankalampi sana, jota kuulija ei tiedä. Turvallisessa keskustelutilanteessa ymmärtämisvaikeuksistaan voi viestittää lausumalla tuon sanan kysyvällä intonaatiolla. Tässä haastatteluformaatissa ongelma on ratkaistu lisäämällä videoruudun alalaitaan T-näppäin, jonka avulla viimeksi kuullun vastauksen saa esiin tekstinä. Tällöin yleisimmistä hankalista sanoista saa lisätietoa napauttamalla niitä tekstissä.

Autenttinen, käsikirjoittamaton kieli on tärkeä resurssi kielenoppijalle. Se ei kuitenkaan välttämättä ole sellaisenaan riittävä. Oppijalle täytyy myös tarjota samaa merkitsevää sisältö kieliopillisesti moitteettomassa muodossa. Tähän tarkoitukseen kolmoispainikkeessa on S-näppäin, jonka S-kirjain viittaa studioon. S-näppäimen napautus käynnistää studiossa tehdyn äänityksen ja samalla tekstiruudussa näkyy vastaava teksti. Teksti on läpikäynyt tarkastusprosessin, ja näitä tekstejä hyödynnetään ohjelman erilaisissa harjoitteissa.

Ohjelman kehittelyvaiheessa suorittamamme testit osoittivat, että oppilasjoukon kuvaruutu synnyttää eräänlaisen 'joulukalenteri-efektin' — oppilaat haluavat kuulla, mitä eri 'luukkujen' takana olevilla englantilaisilla koululaisilla on sanottavana. Tätä motivaatioperustaa kannattaa tietysti hyödyntää ja antaa oppilaiden tutustua brittikoululaisiin melko vapaasti.

Oman esittelyn laatimisessa on päävalikon aihepiiriluettelosta on paljon hyötyä. Sen on alun perin laatinut suomalaisten koululaisten ryhmä, jonka tehtävänä oli ideoida, mitä englantilaisilta pitäisi kysyä. Aihepiirikohdaiset ruudut ovat hyvin samanlaisia kuin henkilöruudut. Niissä kaikille yhteinen puheenaihe näkyy videoruudun alapuolella. Näppäimien vieressä puolestaan näkyvät kysymykseen vastanneiden oppilaiden nimet.

Teentalk Britain

Return

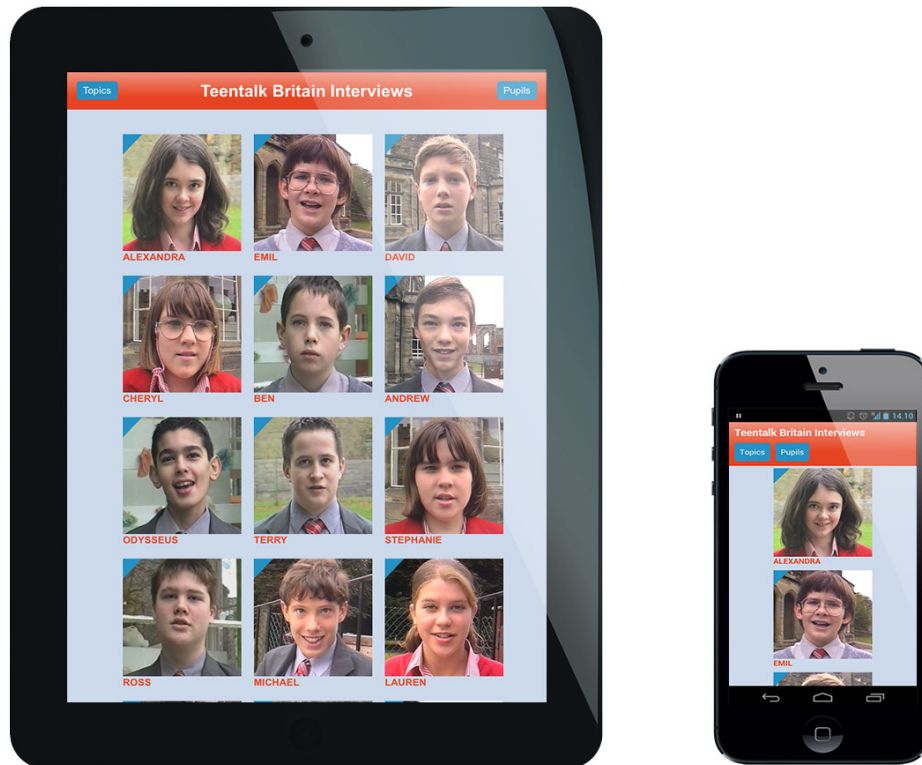
Text Tasks Help

Hobbies

? 😊 S Odysseus 1	? 😊 S Odysseus 2	? 😊 S Alistair 1
? 😊 S Alistair 2	? 😊 S Ben 1	? 😊 S Ben 2
? 😊 S James 1	? 😊 S James 2	? 😊 S John 1
? 😊 S John 2	? 😊 S John 3	? 😊 S John 4
? 😊 S Ross	? 😊 S Terry 1	? 😊 S Terry 2

LINGONET

Teentalk-ohjelmien haastattelut on saatavissa myös tablettien ja älypuhelimien avulla käytettävässä muodossa.



Tämän havainnollistamisen jälkeen on aika helppo ymmärtää, mikä on tietotekniikan antama lisäarvo. Sen avulla opetustilanteeseen voidaan tuoda ryhmä syntyperäisiä koululaisia helposti lähestyttävässä muodossa. Kysymyksessä on siis autenttinen resurssi. Voidaan tietysti kysyä, kahlitsevatko kielelliset mallit oppilaiden luovuutta. Vieraiden kielten oppimisessa liika kekseliäisyys ei kuulu opiskelun alkuvaiheisiin. Frode Strömnesin sanoin voi syntyä tilanne, jossa ”keskellä metsää Jussinkylässä puhutaan ruotsia ja puhutaan muuten sellaista ruotsia, että sitä ei puhuta missään muualla kuin keskellä metsää Jussinkylässä”.

Osaksi innostavaa opetustapahtumaa autenttiset haastattelut muodostuvat tehtävän toimeksiannon kautta. Kun oppilaille näytetään lyhyesti Auranlaakson koulun kuvia, tavoite selviää heille nopeasti: heidän pitäisi saada aikaan oma luokkakuvansa. Samalla haastatteluille tarjoutuu selvä hyötykäyttö heidän omassa arkitodellisuudessaan.

Lingoria-verkkotyökalu luokkakuvien tekemiseen

Lingoria on Internetissä toimiva multimedia luokkakuviasovellus. Sen tarkoituksena on tehdä multimedia luokkakuvan rakentamisesta verkkoon teknisesti mahdollisimman helppoa, jotta painopiste säilyy mahdollisimman pitkälle kielellisen viestinnän puolella.

Katsotaan nyt vaiheittain mitä Lingorian käytössä tapahtuu.



[KIRJAUDU SISÄÄN](#) [UUSI LUOKKATUNNUS](#) [UNOHTUIKO SALASANA?](#)

Lingoria

Mikä se on?

Lingoria on työkalu hauskojen, puhuvien luokkakuvien tekemiseen. Internetin ansiosta mykkien luokkakuvien aika on nyt ohi. Jokainen voi kertoa itsestään omalla äänellään. Luokkakuvat tallentuvat salasanan taakse, ja niitä pääsee katsomaan vain ne, joilla on siihen lupa.

Lingoria kehitettiin alun perin kielenopetuksen projekteihin, mutta kekseliäs löytää sille monia käyttötapoja.

[AVAA PIKAOHJE](#)





Lingoria on verkkotyökalu, joten sitä käytetään selaimen kautta. Selaimella kirjaudutaan osoitteeseen, jossa koulun käytössä oleva Lingoria-palvelu sijaitsee.

Ensimmäisellä kerralla luodaan uusi luokka(kuva)tunnus, jonka avulla juuri oikea luokkakuva löytyy palvelusta.



[KIRJAUDU SISÄÄN](#) [UUSI LUOKKATUNNUS](#) [UNOHTUIKO SALASANA?](#)

Kirjoita luokan tiedot sivun keskellä oleviin laatikkoihin. Käyttäjänimen ja salasanan voitte keksiä itse.

Salasana ei ole pakollinen. Mikäli salasanaa ei ole annettu, salasanaksi määritellään automaattisesti annettu sähköpostiosoite.

Niiden täytyy olla kaikkien oman luokan käyttäjien tiedossa.

Luo luokkatunnus

(Salasanan tulee olla vähintään 8 merkkiä pitkä)

(Täsmälleen sama salasana kuin ylempänä)

(Unohtuneen salasanan palautusta sekä kuvan julkaisua varten)

(Jos päätätte julkaista kuvanne, tämä näkyy muille käyttäjille)

(Jos päätätte julkaista kuvanne, tämä näkyy muille käyttäjille)

[TALLENNNA](#)



Luokkakuvan tunnuksen tarkoituksena on yksilöidä luokkakuva ja suojata se salasalla. Jos salasanaa ei anneta, salasanaksi määritellään rekisteröitymisvaiheessa annettu sähköpostiosoite. Sähköpostiosoitetta tarvitaan unohdetun salasanan palautusta ja kuvan julkaisulupaa varten.

Tällä sivulla luokka- tai ryhmäkuva ladataan verkkopalvelimelle. Valitse kuva SELAA-napilla tai raahaa kuvatiedoston nimi tai ikoni ruutuun. Kun kuva on ladattu, voit avata sen muokkaamista varten.

Valitse kuva SELAA-napilla tai lataa kuva raahaamalla ja pudottamalla se tähän.
Sallitut tiedostomuodot: jpg, jpeg, png

Lataa kuva

SELAA...
LATAA



Kirjautumisen jälkeen ensimmäinen tehtävä on ladata yhteiskuva verkkoon. Se voi tapahtua monella tavalla. Pöytäkoneissa kuvien nimiä tai kuvakkeita voi raahata ja pudottaa suoraan latausalueelle. Kuvia voi myös hakea selaamalla hakemistosta, johon ne on tallennettu.

Tableteissa SELAA-napin painallus aktivoi kameran, jolloin kuva voidaan ottaa suoraan Lingoriasta.

Luokkakuvaa voi muokata usealla tavalla.

Luokan yhteisellä päätöksellä yhteiskuvan voi vaihtaa (VAIHDA KUVA). Muistakaa, että uudessa kuvassa oppilaat eivät välttämättä ole samoilla paikoilla.

Kuvaan voi myös lisätä uusien oppilaiden kuvia ja ääniä (LISÄÄ OPPILAS) tai vaihtaa oppilaiden kuvia ja ääniä (MUOKKAA OPPILASTA).



LISÄÄ OPPILAS MUOKKAA OPPILASTA VAIHDA KUVA



Kun kuva on ladattu, se näkyy Lingoriassa. Jos kuva ei tyydytä, sen voi vaihtaa tässä ruudussa. Oppilaiden yksittäiskuvien ja äänien lisääminen tapahtuu omassa ruudussaan, johon pääsee napauttamalla LISÄÄ OPPILAS -painiketta.

Tässä ruudussa voit merkitä oppilaan, jonka yksittäiskuvan ja äänen haluat liittää yhteiskuvaan. Napauta oppilaan kasvojen keskelle. Kuvaan ilmestyy pieni, sininen valintaympyrä, jonka kokoa voi vaihtaa raahaamalla hiirellä tai napauttamalla + - ja ? -nappeja. Kun ympyrä on sopivan kokoinen, napauta OK ja siirry syöttämään yksittäiskuvaa ja ääntä.



OK

LINGONET

Oppilaiden henkilökuvat lisätään muodostamalla napautuksia vastaanottava alue oppilaiden kasvoihin. Ensin hiirellä tai sormella napautetaan kasvojen keskustaa, jonka jälkeen alue säädetään oikean kokoiseksi esimerkiksi + ja - napeilla. Kun koko on oikea, OK:n napautus siirtää lataamaan oppilaan henkilökuvaa ja ääntä.

Raahaa ensin oppilaan yksittäiskuvan tiedostonimi tai ikoni ruutuun. Kun kuva on latautunut verkkoon, ohjelma pyytää saman oppilaan äänitiedostoa. Raahaa äänen tiedostonimi tai ikoni ruutuun.

Valitse kuva SELAA-napilla tai lataa kuva raahaamalla ja pudottamalla se tähän.
Sallitut tiedostomuodot: jpg, jpeg, png

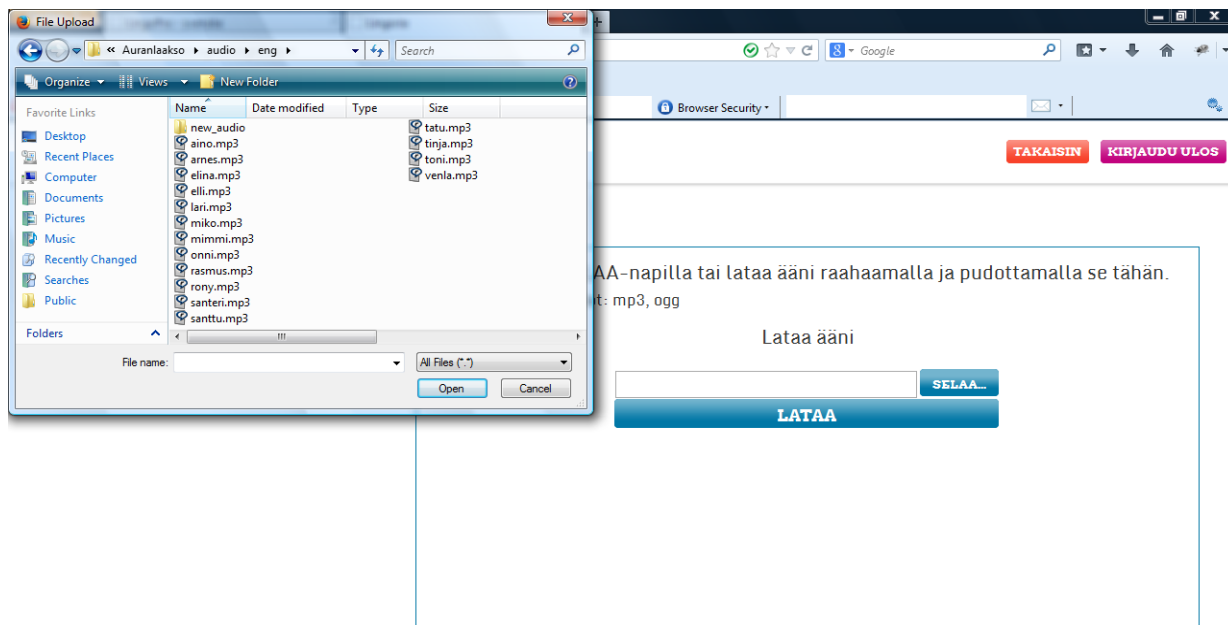
Lataa kuva

SELAA...

LATAA

LINGONET

Henkilökuvan lataaminen tapahtuu samanlaisesta ikkunasta kuin luokkakuvankin lataaminen.



LINGONET

Myös ääniä voi ladata monella eri tavalla. Pöytätietokoneessa äänitiedostot voi tallentaa esimerkiksi Audacity-ohjelmalla yhteen kansioon ja tuoda SELAA -näppäimen avulla Lingoriaan. Tabletteihin on saatavissa monia ilmaisia .mp3-nauhureita, joiden avulla oppilaat voivat äänittää omat esityksensä. Äänitys suoritetaan nauhurisovelluksessa, ja kun se on tehty, ääni löytyy SELAA-napin painalluksella.



Oppilaat voivat lisätä omat materiaalinsa samanaikaisesti omilta koneiltaan. Kun kaikkien materiaalit ovat paikoillaan, voidaan päättää miten laajalle käyttäjäjoukolle kuva avataan. Julkaisu vaatii aina opettajan luvan.

Lingoria luokkakuva-projektin kulku

Luokkakuva-projekti voidaan toteuttaa monella eri tavalla, mutta kaikissa toteutuksissa tavoitteena pitäisi olla sellaisten luokkakuvavesitysten tuottaminen, joista oppilaat voivat olla aidosti ylpeitä.

Versio 1 soveltuu koululle, jolla on käytössä sopiva Teentalk-tyyppinen ohjelma ja koulujen tavanomaisin laitevarustus.

Vaihe 1. Syntyperäisiin tutustuminen

Oppilas valitsee kuvan perusteella esiteltäväkseen yhden syntyperäisen ja valmistautuu muistiinpanojen avulla kertomaan tästä oppilaasta muulle luokalle. Luokasta valitaan yksi oppilaspari, joka esittelee valintansa suullisesti. Tämän jälkeen muut oppilaat kertovat, mistä heidän syntyperäinen oppilaansa puhui edellä esitetyn lisäksi.

Vaihe 2. Oman esittelyn sisällön tuottaminen

Oppilaille havainnollistetaan puhuvan luokkakuvan ideaa näyttämällä valmista luokkakuvaa lyhyesti. Tavoitteena on esitellä vain Lingorian periaate, ei juurruttaa yhtä tietynlaista toteutustapaa. Tämän jälkeen oppilaat laativat käsikirjoituksen omasta esityksestään. Jokainen oppilas esittelee oman käsikirjoituksensa toiselle oppilaalle. Opettaja kiertelee mentoroimassa.

Vaihe 3. Tekninen toteutus

Opettaja luo omaa kunnan sähköpostitunnustaan käyttäen luokalle tunnuksen ja salasanan. Näin varmistetaan, etteivät asiattomat pääse tutustumaan kuviin.

Otetaan yhteisiä luokkakuvia ja valitaan niistä yksi, joka tallennetaan koulun tietokoneelle kaikkien käytössä olevaan hakemistoon.

Oppilaat ottavat toisistaan henkilökuvia ja tallentavat ne koulun tietokoneelle kaikkien käytössä olevaan hakemistoon.

Oppilaat äänittävät oman kertomuksensa ja tallentavat ne koulun tietokoneelle kaikkien käytössä olevaan hakemistoon. Kuvia ja ääniä voi tarvittaessa käsitellä ilmaisilla kuvan- ja äänenkäsittelyohjelmilla, kuten esimerkiksi Paint- tai Audacity-ohjelmilla.

Yksi oppilas saa tehtäväkseen kirjautua Lingoriaan ja ladata luokkakuvan kaikkien käyttöön. Kun kuva on ladattu, jokainen oppilas voi samanaikaisesti kirjautua omilta koneiltaan Lingoriaan ja lisätä sinne oman materiaalisensa.

Tableteilla kaikki vaiheet yhdellä laitteella

Tablettitietokoneiden etu edellä kuvatun kaltaisissa projektissa on se, että kaikki vaiheet voidaan tehdä yhdellä laitteella. Syntyperäisten oppilaiden haastatteluihin voi tutustua samalla tabletilla, jolla valokuvataan, äänitetään ja rakennetaan luokkakuvaa. Näin siksi, että useimmissa tableteissa löytyy kohtuullinen kamera ja mikrofoni. Koulujen tabletit hyödyntävät pääsääntöisesti langatonta paikallisverkkoa, jonka kautta voi siirtyä Lingoria-sovellukseen.

Kysymys lisäarvosta

Edellä kuvatussa esimerkissä tieto- ja viestintätekniikkaa käytetään puhtaasti työkaluna. Syntyperäisiä oppilaita päästään haastattelemaan tietokoneen kuvaruudun kautta, oma multimediaesitys tehdään tietokonetta ja verkkoyhteyksiä hyödyntäen, ja tuloksia tarkastellaan verkossa. Kaikilla suomalaisilla on kouluilla on tällaiseen projektiin riittävä varustus jo hankittuna.

Projekti täyttää hyvin tehtäväperusteisen oppimisen kriteerit. Tavoite on selkeä. Vaikka autenttiset materiaalit puuttuisivatkin, projektissa tarvittavaa kieltä löytyy oppikirjoista. Työskentelyn keskiössä ovat merkitykset ja

niiden pukeminen sanoiksi. Harjoitettava kieli on juuri sellaista, jota oppilas tarvitsee. Tehtävä edellyttää kielitaidon kaikkien osa-alueiden käyttöä. Verkkomateriaalin tuottaminen haastaa oppilaan ajattelemaan esitystään tarkemmin, koska se tulee pelkän opettajan tai vierustoverin sijaan koko luokan nähtäväksi. Projektilla on myös kommunikatiivinen tulos. Kokemus osoittaa, että oppilaat tutustuvat tarkasti myös kavereidensa repliikkeihin.

Jos puhuvan luokkakuvan kaltainen projekti nähdään hyödyllisenä, seuraava kysymys liittyy usein sovelluksen tarkkarajaisuuteen. Tässä on vain parin tunnin projektin aihe. Kannattaako sellaisen vuoksi nähdä ylimääräistä vaivaa? Lingoria noudattelee tieto- ja viestintätekniikassa mobiililaitteiden myötä levinnyttä käytäntöä, jossa eri tarkoituksiin on pieniä tarkkarajaisia sovelluksia - appeja.

Hyvä sovellus koulukäyttöön on sellainen, jonka sisällön opettaja voi ammattitaitonsa perusteella kokea hyödylliseksi.

Lingoria on viritetty luokkakuvateeman ympärille, mutta se kannattaa hahmottaa oppilaiden suullisten esitysten tietokannaksi. Kielen eri osa-alueita voidaan tukea helposti: esittele paras kaveri ja pronominit vaihtuvat, kerro tulevaisuuden haaveistasi ja verbimuodot vaihtuvat jne. Jos jokainen oppilas saa tehtäväksi hakea yhden omasta mielestään hauskan kaskun opeteltavalla kielellä ja liittää sen luokkakuvaan, syntyy puolestaan sanaston harjoitteluun materiaali, jonka tutkimiseen oppilaita ei tarvitse hädistellä. Kolmen perättäisen kouluvuoden luokkakuvat havainnollistavat hyvin kielitaidon kehittymistä. Ei vaadi paljon kekseliäisyyttä, jotta staattinen luokkakuva muuttuu puhuvaksi sanakirjaksi.

Konkreettisella tasolla tieto- ja viestintätekniikan hyötykäyttö perustuu palveluihin, joiden avulla opettaja ohjaa oppilaita työskentelemään opetussuunnitelman mukaisten tavoitteiden toteuttamiseksi. Lisäarvoa nämä palvelut tarjoavat, jos ne motivoivat oppilaat parempiin suorituksiin ja niitä käytettäessä taidot kehittyvät monella suunnalla. Lingorian kaltaisissa palveluksissa ohjelmakustannukset eivät ole yleensä ole vartenotettava tekijä.

Opettajan koetun lisäarvon kannalta on ensiarvoisen tärkeää, että hänellä on mahdollisuus esimerkiksi kahden tunnin koulutuksen puitteissa kokea kaikki vaiheet käytännössä.

Reinders, H. 2010. The Effects of Task Type and Instructions on Second Language Acquisition. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.

Skehan, P. 1996. Second language acquisition research and task-based instruction. In J. Willis & D. Willis (Eds.). 1996. Challenge and Change in Language Teaching. Oxford: Heinemann

Survey of schools ICT in education, 2013

<http://ec.europa.eu/digital-agenda/en/news/survey-schools-ict-education>