

Valttikortit 100

Valttikortit 100 on uusi avaus sanaston ja kuullunymmärtämisen oppimiseen. Digitaaliset oppimateriaalit ovat aiemminkin lisänneet yksilöllistä työskentelyä ja välittömiä palautteita harjoitteleluun, mutta Valttikortit 100 menee pitemmälle. Se lähtee liikkeelle ajatuksesta, että kielenoppijan kannalta ääni on ensisijainen tiedon kantaja. Sen tiedämme jo äidinkielen alkeiden oppimisesta. Kouluoppiminen on tietenkin erilainen prosessi, mutta uusi teknologia tekee mahdolliseksi valjastaa ääni, kuva ja aktiivinen toiminta uudella tavalla palvelemaan myös vieraan kielen oppimista.

Valttikortit 100 -ohjelman sanasto on peruskoulun opetussuunnitelman ytimeistä.

Sanaston oppimisessa lähdetään liikkeelle ensimmäisessä tehtävässä siitä, että sana pitää kuulla oikein. Oppija kuulee ensin kunkin sanan oikein äännettynä ja sen jälkeen kolme vastausvaihtoehtoa, joiden joukossa on kaksi virheellisesti äännettynyttä versiota sanasta. Oppijan tehtävänä on aina tunnistaa vaihtoehdoista sana, joka on mallin mukainen. Sanan oikean ääntämisen tunnistaminen palkitaan merkitystä osoittavalla kuvalla. Toisessa tehtävässä äänen ja merkityksen linkkiä vahvistetaan taas niin, että merkityksestä kertova kuva pitää löytää äänen perusteella.

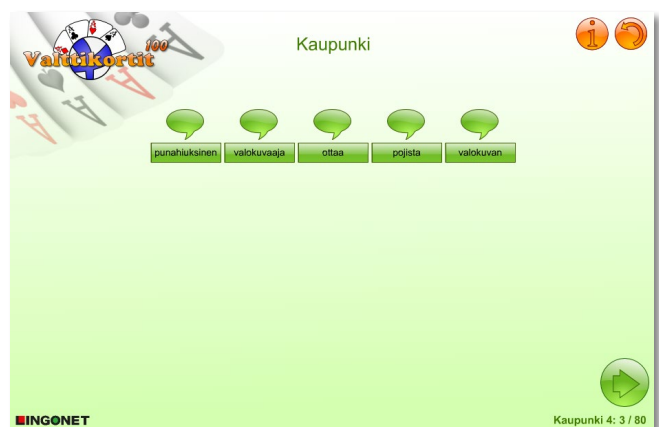
Kun ensimmäisen tehtävän perusteella muistaminen on tavallisesti epätäydellistä, hyödynnetään tietokoneen mahdollisuuksia opastaa oppija oikeaan kuvaan. Hänelle kerrotaan virheen kohdalla, mikä on hänen valitsemaansa kuvaa vastaava sana ja sitten muistutetaan mitä hänen piti löytää. Näin toinen tehtävä mukautuu oppilaan osaamiseen ja kertaa ensimmäisen tehtävän sisältöä. Vain virheiden kohdalla opastetaan. Virheitä voi tehdä useampia, mutta lopulta kaikkien sanojen kohdalla päädytään oikeaan kuvaan.



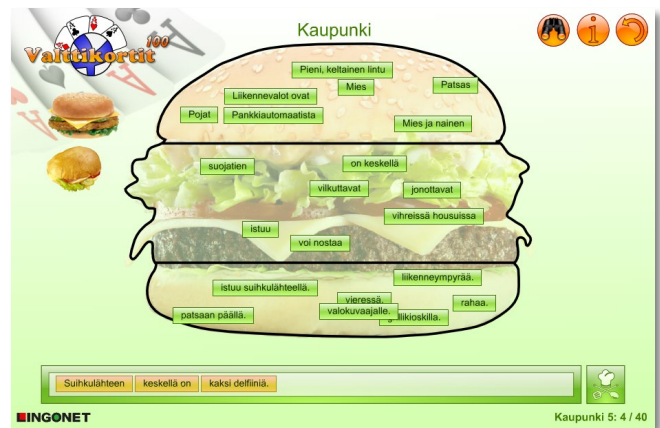
Kolmannessa tehtävässä sanoja ryhdytään käyttämään toiminnallisessa yhteydessä. Oppijan tehtävä on rakentaa aihepiiriin liittyvä monipuolinen kuva seuraamalla suullisia ohjeita. Aiemmin opitut sanat ovat nyt osana ohjaavia lauseita ja oppijalla on kuullunymmärtämisen kannalta keskeinen segmentoinnin ongelma. Tehtävän ratkaiseminen edellyttää vain kohdesanojen poimimista lauseista ja niiden merkityksen muistamista, mutta samalla oppija on jatkuvasti puhutussa 'kielisuihkussa'. Oppimisen tueksi rakentuu tehtävän edetessä rikas visuaalinen näkymä. Myös tässä tehtävässä oppilas opastetaan tietokoneen kärsivällisyydellä lopulta maaliin. Olennaista on, että se mitä hän saa kielestä irti, vaikuttaa siihen mitä hän saa kuvaruudulla rakennettua. Avainsanojen poimiminen on yksi kielenoppimisen keskeisiä taitoja ja sen harjoittelu kannattaa.



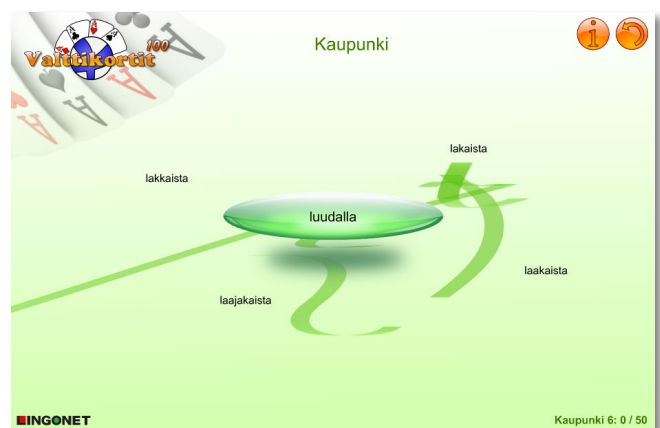
Vasta neljännessä tehtävässä oppilas näkee sanojen kirjoitusasun, silloinkin vasta kuuntelun jälkeen ja kuuntelemisen kera. Äänimateriaali on nyt edelliseen kuvaan liittyviä yksinkertaisia lauseita, jotka kuuluvat puhekuplia napauttamalla. Puhekuplat pitää osata raahata sellaiseen kohtaan kuvassa, josta todennäköisesti puhutaan. Kun tässä onnistuu, lause näkyy sanoiksi tai sanaryhmiksi pilkottuna ja osat täytyy järjestää oikeaan järjestykseen. Tätä helpottavat lauseen osia vastaavat puhekuplat, jotka ovat valmiiksi oikeassa järjestyksessä. Eli puhekuplat ovat apuneuvo, jota voi käyttää tai olla käyttämättä.



Viides tehtävä vie oppilaan tekemään ”kieli-hampurilaisia”. Aiemmin esiintyneet kuvailevat lauseet on nyt pilkottu hampurilaisen kolmeen kerrokseen ja oppijan pitää tuottaa näistä lisää hampurilaisia vetämällä jokaisesta kerroksesta yksi osa alalaidassa olevalle liukuhihnalle. Osien pitää olla oikeassa järjestyksessä. Koken hattua napauttamalla, lause tarkistetaan ja oikea lause luetaan ääneen sen näkyessä liukuhihnalla. Lukemisen jälkeen se liukuu pois ja uusi hampurilainen ilmestyy ruudun reunalle. Virhetilanteessa kaikki osat palautetaan alkuperäisille paikoilleen. Oppijan on myös mahdollista kiikari-ikonia napauttamalla käydä muistin virkistämiseksi kurkkaamassa kuvaa, josta kaikki lauseet kertovat. Tehtävä on suunniteltu oppimisen vaiheeseen, jossa tuottaminen on vielä vaikeaa ja aputehtäväs- tä voi olla hyötyä. Kun kaikki hampurilaiset on tehty, pieniä hampurilaisia napauttamalla kun- kin lauseen voi palauttaa liukuhihnalle ja nyt lausetta napauttamalla saa sen käännöksen, jos käännös on saatavissa. Näin myös nopea kertailu on mahdollista.



Kuudes tehtävä juurruttaa pelimäisessä ympäristössä aiemmin esiintyneitä kielellisiä konstruktioita, esimerkiksi prepositiorakenteita. Visuaalisen hälinän keskellä olevalla 'lautasella' on fraasin alkuosa ja ympäriltä liukuu kohti keskustaa vaihtoehtoisia sanoja alkuosan jatkoksi. Oppijan on napautettava oikeaa vaihtoehtoa ennen kuin joku vaihtoehtoista ehtii hajottaa lautasen. Sekä oikean että väärän vastauksen kohdalla oikea fraasi kuuluu ennen seuraavaan osioon siirtymistä. Myös tässä tehtävässä on mahdollista lopussa selailla oikeita vastauksia sekä niiden käännöksiä, jos niitä on saatavissa.



Seitsemäs tehtävä on lukuharjoitus, mutta nyt erityisen 'karaoke-kirjan' muodossa. Jokaiseen aihepiiriin liittyen on olemassa lyhyt kertomus, joka kuvailee aihepiirin perusnäkömää. Napauttamalla PLAY-nappia tietokone lukee näkyvillä olevan sivun tekstin lause lauseelta ja toiston kohteena oleva lause värjäytyy punaiseksi. Jo ensimmäisistä tehtävistä tutut kuvat perusnäkömän yksityiskohdista näkyvät ruudulla suurennettuina samalla, kun niihin liittyvä sana mainitaan. Toistoa voi pysäytellä ja uudelleen kuuntelu sivun eri kohdista on helppoa ja sujuvaa. Sanasto tukee ymmärtävää lukemista, vaikka tässä vaiheessa ei tule merkittävästi uutta sanastoa.



Kahdeksas tehtävä on kertailua varten. Oppi- ja voi palauttaa mieleensä kuvassa näkyvän kohteen nimen ja tarkistaa TOISTO-nappia napauttamalla muistiko hän oikein. Hän myös kuulee kohteeseen liittyvän kommentin. Sitä hän voi käyttää apuna, jos hänen tehtävänä on esimerkiksi kertoa kuvasta oman esityksen muodossa.

