



FLUID webinar

Digitale ressourcer som redskab til situeret andetsproglæring
– motivation, investment og agency

Louise Tranekjær
Roskilde Universitet
louiset@ruc.dk



Hvad ved vi om læring?

Sociokulturelt udgangspunkt i læring som motiveret, situeret og praksisorienteret (Vygotsky, 1978; Van Lier, 2000; Wagner, 1996,2018; Gardner and Wagner, 2004)

En interaktionelt tilgang til andetsproglæring (Firth & Wagner, 1997; Wagner, 1996; Gardner & Wagner, 2004) – A starting point in authentic interactions

Affordance og investment (Van Lier 2000)

Sproglæring og den fysiske materialitet (Kraft 2019, Svennevig 2017, Ratia 2019, Tranekjær 2020)

Language learning 'in the wild' (Wagner, 2018; Eskildsen, 2018)

HVAD ER SÆRLIGT VED SPROGBRUG PÅ ARBEJDSPLADSEN?

- Sprogbrugen er forankret i en bestemt praksisfællesskab (fagtermer, kulturelle normer)
- Sproglæring som kulturlæring (bagværk, omvask, spild)



Spild

90 i må meget meget gerne komme med nogle gode ideer eller
91 forslag til (.) hvad vi sku gøre og hvad vi ku rykke
92 og også (.) kommer spild måske også lidt ind

93 ((TL peger på ord))

94 EM1: hva (?? ??)

95 PPP: (0.6)

96 TL: spild det er hvis du gør noget der ikke er nødvendigt

97 PPP: (0.9)

98 TL: hvis du for eksempel skal have en pose m- med strømper

99 ((TL peger foran sig selv))

100 PPP: (0.4)

101 TL: så du hele tiden skal flytte de der vogne der står [foran]

102 ((TL laver flyttebevægelse))

103 EM2: [åh ja]

104 TL: i [stedet] for at du bare kunne gå hen og tage [dem]

105 EM2: [ja] [meget godt]

106 TL: altså det (.) det er så nogen [s- småting]

107 EM2: [ja xxx]



90 i må meget meget gerne komme med nogle gode ideer eller
 91 forslag til (.) hvad vi sku gøre og hvad vi ku rykke
 92 og også (.) kommer spild måske også lidt ind

Invitation til deltagere om at bidrage med ideer

93 ((TL looks to agenda and points to word))

94 EM1: hva (?? ??)

95 PPP: (0.6)

96 TL: spild det er hvis du gør noget der ikke er nødvendigt

97 PPP: (0.9)

98 TL: hvis du for eksempel skal have en pose m- med strømper
 ((TL points in front of herself))

99 PPP: (0.4)

100 TL: så du hele tiden skal flytte de der vogne der står [foran]

101 ((TL makes moving motion))

102 EM2:

103 TL: i [stedet] for at du bare kunne gå hen og tage [dem]

104 EM2: [ja]

105 TL: altså det (.) det er så nogen [s- småting]

106 EM2: [ja xxx]

EM1 viser manglende forståelse

TL forstår ordet 'spild' som
 problemet og giver ordforklaring
 og derefter eksemplificering

EM2 viser forståelse

Evalueringsviser forståelse og opbakning

Sproglæring sker ikke af sig selv – det kræver sprogbrug, interaktion og stilladsering (Strømmer 2016, Suni & Tammelin-Laine, 2020, Bramm & Kirilova 2019, Bramm 2020)

Tre myter:

1. Migranter lærer automatisk sprog gennem arbejde
 2. Manuelt arbejde kræver og involverer ikke noget sprogbrug overhovedet
 3. Sprogundervisning PÅ arbejdspladsen er bedre eller anderledes end den på sprogskolen
-



Udvalgte konklusioner fra SIRI's Videnspakke om sproglæring på arbejdspladsen:
<https://siri.dk/media/9913/sproglæring-paa-arbejdspladser.pdf>

1. Sproglæring kræver sprogunderstøttende indsatser

**DIGITALE RESSOURCER KAN UDGØRE ET EKSEMPEL
PÅ EN SPROGUNDERSTØTTENDE INDSATS**

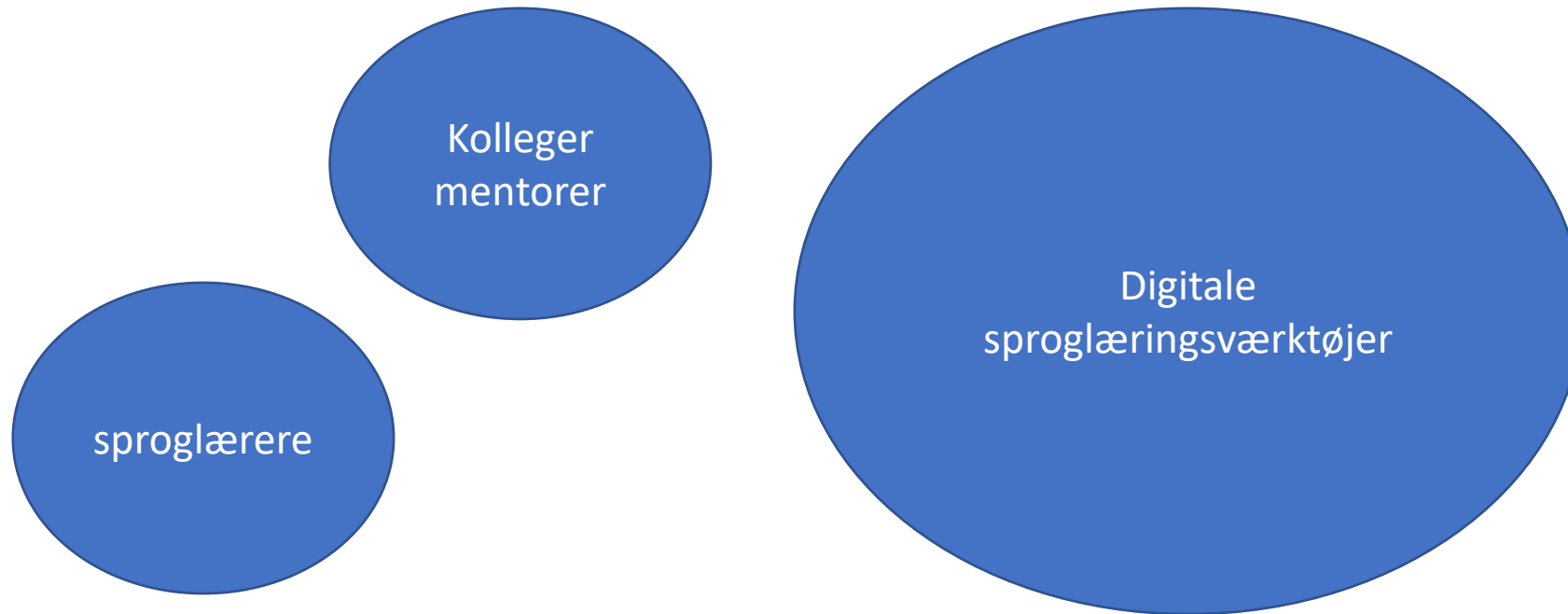


shutterstock.com



Lehtimaja, Virtanen og Suni (2021)

Sproglæringspotentialiet ved autentisk sproglæringsmiljø (arbejdspladsen) kan kun blive udnyttet ved sproglig understøttelse



Udvalgte konklusioner:

2. Behov for kollegial sparring og mentorordninger

**DIGITALE RESSOURCER KAN VÆRE EN KÆMPE
RESSOURCE I DETTE ARBEJDE**



Udvalgte konklusioner:

3. Medarbejdernes egen investering og deltagelse

**DIGITALE RESSOURCER KAN BIDRAGE TIL AT SKABE
MOTIVATION, INVESTERING OG DELTAGELSE FRA
MEDARBEJDERNE, BÅDE INDIVIDUELT OG
KOLLEKTIVT**



vnmanpower.com

Forskning om motivation

- Motivation øges når sproglæring kombineres med fagundervisning (Strømmer, 2017)
- Anerkendelse er en forudsætning (Söderlundh & Keevallik 2022, Kraft 2019)
- Sproglæring skal give mening som del af livsforløb og situation (Pedersen 2021, 2022)

Hvad ved vi om Computer Assisted Language Learning (CALL)?

Digitale sprograssourcer skaber motivation and investment fordi de kan skabe problemorientering, fleksibilitet og relevans for brugeren (Garrett, 2009; Levy, 2009)

Tilgængelige spil til sproglæring: Croquelandia (Sykes, Oskoz, Thorne, 2008), ZON (Lai, Ni, & Zhao, 2013) → ikke arbejdsorienterede!

Forskellige platforme til sundhed, rengøring osv. → Ikke spilbaserede, ikke sproglæringsorienterede og ikke rettet mod begyndere

Hvad ved vi om digital ordforrådstilegnelse?

Digital udvikling har muliggjort en række spil og værktøjer som træner ordforråd (Goodwin-Jones, 2010; Nakata, 2011)

Der er også udviklet en række adventure og platformsspil, hvor online interaction skaber mulighed for sproglæring.

Der udvikles også værktøjer med fokus på uformel sproglæring (Språkkraft)

Nogle studier fokuserer på den indirekte sproglæring gennem spil (Wrobetz, 2022; Wang, 2022)

Andre studier undersøger Digital Game Based Vocabulary Learning (DGBVL) tasks og de faktorer som bidrager til læring og retention (langvarig læring) (Bahari, 2020; Chen et al. 2018)

Det som betyder noget for læring er er graden af investering som skabes for brugeren → Involvement Load Hypothesis (ILH) (Laufer & Hulstijn, 2001)

Faktorer som skaber investering: Need, search, evaluation

Erfaringer fra to projekter om digitalisering

- Sprogcenter Midt: IT literacy på sprogskoler. Et udviklingsprojekt med sproglærere.
- WorkdPlays: Et digitalt læringsspil til medarbejdere inden for vaskeri og rengøring. Et forsknings- og udviklingsprojekt.

IT literacy: Sprogcenter Midt

Kursister og lærere på Danskuddannelse 2



Opbygning af digital literacy, agency og empowerment af kursister og lærere

Hvad gjorde vi og hvad så vi?

- Udvikling af observationsskema
 - Observationer af undervisning blandt lærere
 - Skalering af it-didaktik i lærergruppen gennem workshops
 - Fokusgruppe med lærere
 - Survey med lærere
-
- Stort udbytte for både kursister og lærere
 - Skabte et fælles læringsrum
 - Påvirkede relationer og positioner i klasserummet
 - Behov for erfaringsdeling og kompetenceopbygning blandt lærere



WorkdPlays: Et forsknings- og udviklingsprojekt

- Situationsbaseret læringsspil til rengøringsbranchen, som udvikler og træner medarbejdernes sproglige kompetencer og færdigheder.
- Sproglæring sat i forhold til konkrete arbejdsopgaver og situationer, som er velkendte for brugeren.
- Fokus på ordforråd, instruktioner og simple sproghandlinger.
- Velegnet som supplement til sprogundervisning i dansk samt for medarbejder med læse-skrive-udfordringer.
- Forbedrer kommunikation og arbejdskultur

MAP VIEW – Forskellige lokationer med forskellige mini-games



Kantinen og team-lederen (TF'eren) er spillets udgangspunkt og bindingsled



LYD/TALE

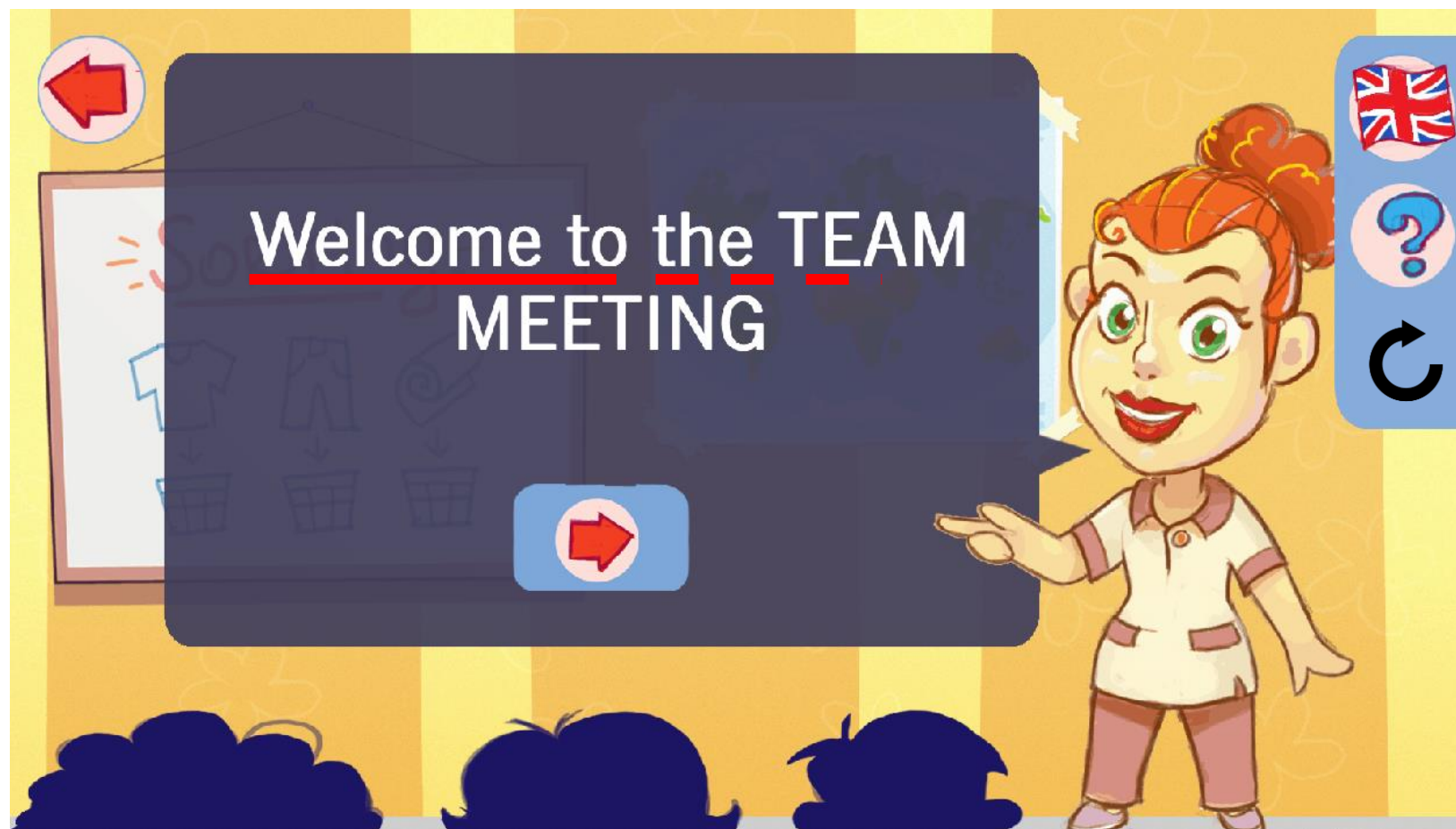


VISUALISERING

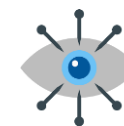


TEXT

Flersprogethed, oversættelsesfunktioner og understøttelse af skriftlighed



LYD/TALE



VISUALISERING



TEXT

Oversættelser kan tilføjes med fokus på særligt udbredte sprog blandt medarbejdere

Rengørings-
rummet

Klargøring af
vognen

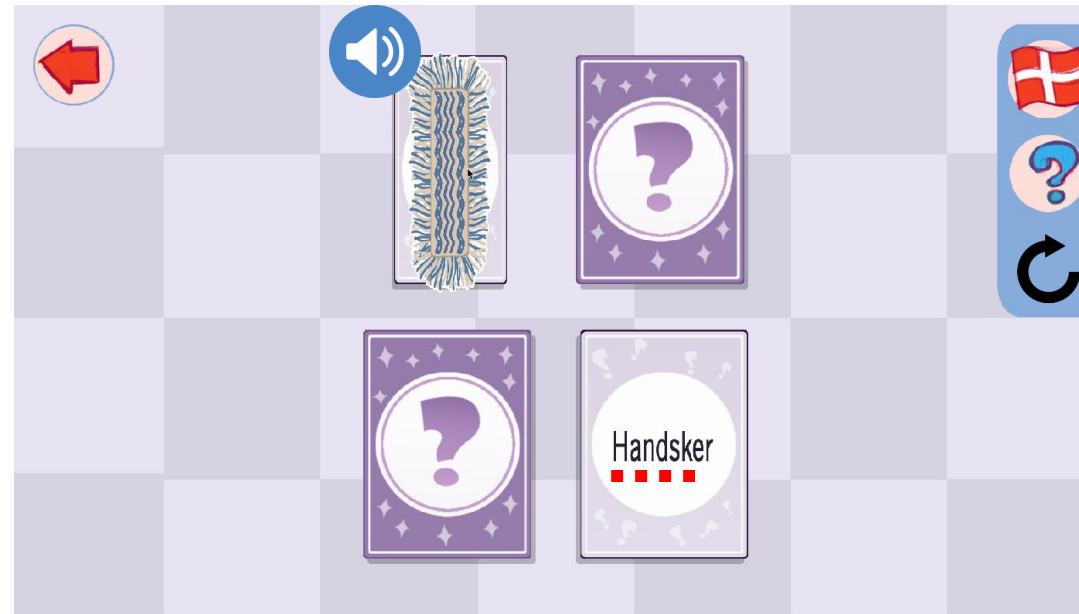
Bestilling af
varer



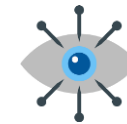
GENKENDELIGHED OG SPILLOGIK FORUDSÆTTER
ARBEJDSKULTUREL FORSTÅELSE OG/ELLER ERFARING

Kontoret

Match
minigame



LYD/TALE



VISUALISERING



TEXT

INDEHOLDER OGSÅ MERE GENERISKE ELEMENTER SOM
FORUDSÆTTER MINDRE OG ER UDSKIFTelige



HOVED

FRISURE:



HÅRFARVE:



HAT:



HAT FARVE:



ØJENFARVE:



<https://workdplays.dk/demo/>

Prototype og pilotstudie med ISS og Profil Service:

Afprøvet i undervisning af DU1 og DU2 kursister på sprogskoler ☑ Gode resultater og stor motivation

Afprøvet blandt 20 medarbejdere på to rengøringsvirksomheder ☑ effekt hos 19/20 medarbejdere



Prætest og post-test resultater

40 forskellige ord fra spillet blev testet: Farver, tøjgenstande, rengøringsprodukter og rengøringshandlinger

Gennemsnitlig reduktion i fejl: 16 %

Størst effekt blandt nybegyndere på modul 1-2 niveau, også dem som havde været i landet næsten 10 år

Største effekt: fra 60 % fejl til 5 procent fejl: 22 lærte ord (DU2, modul 1, Rumænien, 2 år i DK)



Forskellige platforme indbyder til forskelligt og inviterer/inkluderer forskellige målgrupper

The screenshot shows the CLAVIS website interface. The navigation bar includes 'Emner', 'Grammatik-emner', 'Opgaver', 'Til undervisere', 'Om os', and 'Kontakt os'. The main heading is 'SOSU - Bad'. Below it, there is a sub-heading: 'For at komme godt fra start gennemlæses og høres dialogen grundigt. Derefter gennemgås det grammatiske emne og til sidst kan de givne opgaver løses.' There are three main content blocks: 1. 'SOSU - Bad' with a 'Start her' button and an illustration of a woman pointing. 2. 'Opgaver - Pronominer' with an illustration of a clipboard and a pen. 3. 'Pronomener'.

The screenshot shows the CLAVIS website interface with a dropdown menu open under 'Emner'. The menu items are: 'Klar til SOSU', 'Klar til Rengøring', 'Klar til Hotel og Restaurant', 'Klar til Butik og Detail', 'Kollegasnak', and 'SOSU i'. The main heading is 'Klar til'. Below it, there is a sub-heading: 'Lær dansk, der klæder dig til at kommunikere i forskellige situationer og områder. Du får eksempler på både de problemer og løsninger, du kan møde.'

FORUDSÆTTER SKRIFTLIGHED, KENDSKAB TIL SPROGSKOLELOGIK OG SPROGSYSTEM

Opsummering: Digitale ressourcer som værktøj til situering, investment, agency og empowerment

- Den digitale platform kan skabe nye muligheder for situering af sproglæringen i enten en arbejdskontekst eller andre kontekster som er relevante for kursisten/medarbejderen.
- Giver mulighed for at indtage nye roller, både på arbejdspladsen og på sprogskolen og forhold til underviseren.
- Det digitale univers sætter leg og kreativitet i fokus, snarere end skolebænk og prøver
- Arbejdet med det digitale skaber nye relationer og bidrager til godt arbejdsmiljø, både på arbejde og i sprogskolen
- Læringen bliver i højere grad drevet af individets egen handlekraft snarere end af en lærer
- Forskellige digitale ressourcer taler til forskellige målgrupper → og de kan ikke stå alene