



Jens Johannesen

Cand.mag. Tekstforfatter i Dansk e-Learning Center

www.delc.dk, www.mingoville.dk

jj@delc.dk

Mingoville.dk

– et eksempel på sproglige muligheder inden for it

Da jeg gik i gymnasiet i slutningen af 1980'erne, hørte vi af og til "ægte levende fransk" i franskundervisningen. Med "ægte levende fransk" mentes fransk, der var optaget og indspillet af franskmænd, og som bagefter blev afspillet for os gymnasister på en kassettebåndoptager af tvivlsom kvalitet. Efterfølgende skulle vi så prøve at få egen udtale og intonation til at lyde som det, vi netop havde hørt. Og ud fra det udtryk min fransklærer oftest fik i ansigtet, når vi forsøgte at lyde som indfødte franskmænd, tror jeg meget sjældent, at det lykkedes.

Når jeg fortæller denne lille anekdote fra min gymnasietid, er det for at illustrere, hvor meget den moderne teknologi allerede har forbedret, og stadig vil forbedre, mulighederne inden for sproglæring. Tag et hvilket som helst 10-årigt barn i dag, og han eller hun ved næppe, hvad kassettebånd eller båndoptagere er for størrelser, men spørg til gengæld selv samme barn om størrelserne mobiltelefon og computer, og du vil få et helt andet svar. At de fleste børn i dag, og det af begge køn, er meget glade for et medie som computeren, gør det nemmere at servere ting, der måske ellers ikke altid bliver opfattet som sjove, spændende og udfordrende.

Eftersom Mingoville er et meget stort sprogprogram, der indeholder mange forskellige underafsnit og gør brug af rigtig meget nyudviklet teknologi, vil det ikke være muligt for mig at beskrive hele Mingoville i denne artikel, men jeg vil alligevel gøre et forsøg på at fortælle, hvad Mingoville er, hvad det kan, samt hvilken feedback vi har fået fra undervisere og elever.

Hvad er Mingoville?

I 2005 udviklede vi, dvs. Dansk e-Learning Center, online sprogprogrammet Mingoville. Formålet var/er at give målgruppen, elever i 3. og 4. klasse, et supplement til at lære engelsk. Det er vigtigt at påpege, at Mingoville er et supplement, og at det ikke kan eller skal erstatte traditionel undervisning, men samtidig er det også meget vigtigt at fremhæve, hvad programmet virkelig er godt til og med fordel kan bruges til. Eftersom det kun kræver et brugernavn og et password for at bruge Mingoville, kan

man bruge Mingoville, uanset hvor i verden man er. Alt hvad det kræver, er en computer, der er online.

Mingoville blev lanceret i starten af 2006, og selvom det er udviklet i samarbejde med danske elever og undervisere, kan det bruges af alle børn i hele verden, som skal til at lære engelsk. Fordi vi gerne ville have, at Mingoville ikke “kun” kom ud til danske børn på et dansk marked, gjorde vi programmet dynamisk, hvilket betyder, at tekst og grafik på et sprog, fx dansk, uden de store problemer kan skifte til et andet sprog som fx farsi eller kinesisk. Som følge af vores intention om at gøre Mingoville “international” har vi på nuværende tidspunkt oversat programmet til 30 sprog, og Mingoville bliver i dag solgt til såvel private kunder som skoler i en række forskellige lande i hele verden.

10 missioner

Mingoville består af 10 forskellige missioner, og når vi har valgt betegnelsen mission, er det fordi, eleverne altid skal løse en problemstilling – det er deres mission. Eleverne skal derved ikke “kun” modtage og lære, men aktivt ind og løse missioner.

Vi har bemærket, at en del sprogprogrammer laver en indgang/startmenu, hvor man skal starte med at vælge en færdighed, fx om man vil: læse, skrive, stave eller lytte, frem for at vælge et emne eller tema. Vi mener, at dette både er kedeligt og for abstrakt for børn i den aldersgruppe, så derfor er det helt bevidst, at indgangen i vores program er baseret på temaer og ikke færdigheder. I Mingoville har enhver mission et tema, og eftersom der er 10 missioner i Mingoville, kommer eleverne igennem følgende 10 temaer:

The Family, Colours and Clothes, Numbers and Letters, Nature and Seasons, The Body, Food and Shop, Time and Travel, Animals, House and Furniture og Sport and Media.

En mission indeholder ikke kun et tema, men også en række aktiviteter, nemlig:

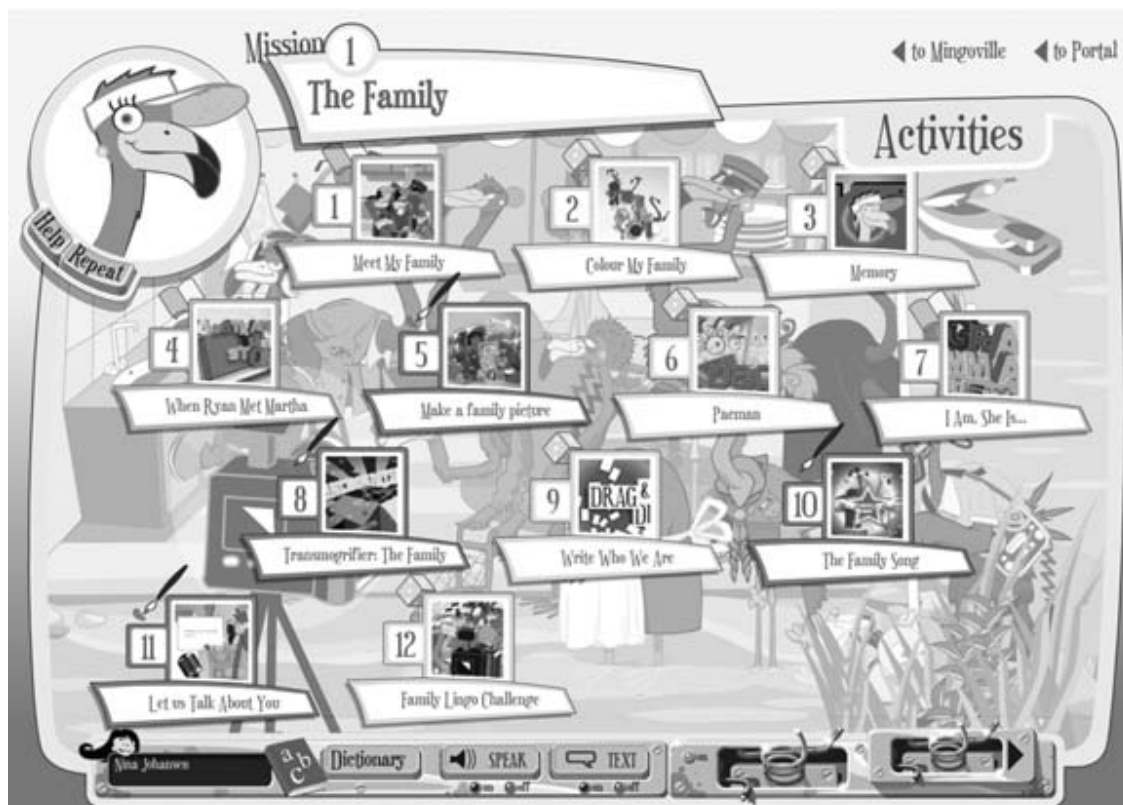
- “Stories”, der er en række forskellige historier, hvis formål er flersidigt. Nogle historiers formål er primært at introducere eleven for nye ord, sætninger og vendinger, mens andre historiers formål er at få eleven til udvikle gætte- og spørgestrategier, som han/hun vil kunne bruge i kommunikativ sammenhæng.
- “Creative lab” er et kreativt laboratorium, hvor eleverne bl.a. har mulighed for at tegne eller synge karaoke på engelsk.
- “Games” er spil, men ikke spil i den forstand, at det kun er sjov og leg. I “Games” benytter vi den struktur og verden, børnene er bekendt med fra spillene, men med den forskel, at “Games” i Mingoville bl.a. træner stavning af substantiver, ordgenkendelse, konstruktion af sætninger m.m.

I nedenstående billede kan I se, hvordan åbningsbilledet med de 10 missioner ser ud.



Den fiktive elev Søren

For nemmest at illustrere, hvordan Mingoville fungerer i praksis, så lad os følge den fiktive elev Søren. Eftersom det er Sørens første besøg i Mingoville, vælger han at starte i mission 1: "The Family". Efter den korte introduktion er Søren nu inde på billedet, som viser alle de aktiviteter, der er i mission 1.



Uanset hvilken mission Søren vælger, vil navigation, struktur og grafik altid være den samme. Søren og de andre brugere skal derved ikke bruge tid på at få overblik og navigere rundt, men kan udelukkende fokusere på programmets formål: at lære engelsk.

Som det ses, har de forskellige aktiviteter i mission 1 et nummer, men dette betyder ikke, at Søren skal tage aktiviteterne i rækkefølgen 1 til 12. Dog vil det ofte være en fordel, hvis Søren starter med at tage aktiviteten med nummeret 1. Årsagen til dette er, at denne aktivitet "sætter scenen" og giver Søren en mulighed for at høre de ord, sætninger og vendinger, der går igen i resten af missionen. I mission 1 er åbningsaktiviteten: "Meet my family".

Søren vælger at klikke på "Meet my Family" og møder derved alle de figurer, der optræder i programmet, eftersom det overordnede tema for missionen er: "The Family". I de ulige missioner er det teenagepigene Candy, der guider Søren og de andre brugere gennem missionerne, mens det er teenagedrengen Bob, som guider i de lige missioner. Eftersom vi udviklede Mingoville i samarbejde med forskellige 3. og 4. klasser og deres undervisere, fandt vi ud af, at eleverne på dette alderstrin ikke var bange for at sige ord, sætninger og vendinger højt, også selvom de ikke kunne udtale dem korrekt eller helt vidste, hvad det, de sagde, betød. Vi fandt denne observation meget vigtig og besluttede efterfølgende, at Bob og Candy altid skulle opfordre børnene til at gentage og repetere det, de hører i programmet. Og ifølge de undervisere og forældre, vi efterfølgende har været i kontakt med, gør langt de fleste børn dette.

For ikke at hægte de svage elever af er en aktivitet altid opbygget således, at den sproglige udfordring bliver sværere og sværere for hver runde. Således vil eleven i første runde af aktiviteten "Meet my Family" i mission 1 "kun" høre enkelte tematiske substantiver som: *Father, Mother, Brother, Sister* etc., mens eleven i anden runde vil få substantiverne indsat i kommunikative sætninger som: *I am the father. My name is Jeff.* Søren er en sprogligt stærk elev og vil derfor hurtigt komme til anden runde, mens de mindre sprogligt stærke elever i Sørens klasse (måske) kun vil komme til første runde, men dette har ikke den store betydning, da alle elever har hørt de samme basisord i første runde og dermed har fået forståelse af, hvad temaet i missionen er. Mingoville differentierer, men uden af det opleves som en egentlig differentiering eller et nederlag for de elever, der ikke er så sprogligt stærke.

Selvevaluering – hvad er det?

Et af de begreber vi er stødt på undervejs i udviklingen af Mingoville, er selvevaluering. Som udgangspunkt mener vi, at den opfattelse, at eleverne skal lave en selvevaluering, er yderst fornuftig, men vi mener samtidig, at det at selvevaluere er så abstrakt, at det kræver en vis alder for at kunne gøre det. Hvor eleven i 9. klasse vil kunne gøre dette, vil eleven i 3. klasse ikke ane, hvad han eller hun bliver spurgt om.

Dog syntes vi alligevel, at eleverne skulle have mulighed for at lave en slags selvevaluering i retning af *“Hvad synes du, du er blevet bedre til?”* Derfor har vi lavet programmet sådan, at eleverne kan *“fortælle”*, hvordan de synes, de har klaret den aktivitet, de netop har været igennem. Konkret gøres dette ved, at eleverne inden for færdighederne læsning, stavning, skrivning og lytning/forståelse trækker en *slider* på en linje, der så markerer, hvor godt/ikke så godt de selv synes, de har klaret aktiviteten. Eleven får ikke et facit, en karakter eller et antal point, men *“slider-testen”* skulle gerne skabe en form for refleksion hos eleven.

Elevernes egne evalueringer bliver gemt, således at de altid vil kunne se deres egen evaluering, næste gang de logger ind. På samme måde er det muligt for underviseren at se, hvordan den enkelte elev har klaret aktiviteterne, samt hvordan eleven selv synes, at han/hun har klaret aktiviteten i forhold til de forskellige færdigheder, som aktiviteten har trænet. Til vores overraskelse har rigtig mange af eleverne et ret realistisk billede af, hvor gode de er til de forskellige færdigheder inden for de forskellige aktiviteter. Et billede, der stemmer vældig godt overens med de opgaveløsninger, som vi kan se, de har lavet.

Vi har hørt fra mange undervisere, at de er meget glade for, at de ikke blot kan gå ind og se, hvordan den enkelte elev har klaret de forskellige aktiviteter, men også at de kan få en ide om, hvordan den enkelte elev vurderer egne evner.

Karaoke – et rent hit

Inden vi gik i gang med at udvikle Mingoville, brugte vi meget tid på at gå ind i børnenes verden. Vi fandt ud af, at de behersker moderne teknologi i form af mobiler og computere ganske godt. De downloader gerne, og de er ikke bange for at klikke sig rundt på en hjemmeside, også selvom de ikke helt ved, hvad siden går ud på. Med andre ord: målgruppen er nysgerrig.

Mange af drengene havde ikke blot et ganske stort ordforråd på engelsk, men også en god udtale, som stammede fra diverse computerspil som eksempelvis *“Counter Strike”*. Begge køn var meget interesseret i MGP og musikvideoer, og de var ikke bange for højlydt at synge med på sange, som de måske ikke helt kunne tekst eller melodi på.

Netop elevernes glæde ved musik gjorde, at vi valgte at udvikle en karaokeaktivitet, der skulle gå igen i samtlige missioner. Vi fandt endvidere også hurtigt ud af, at selv måtte skrive og komponere tekster og sange. Først og fremmest fordi vi ønskede, at hver karaokesang omhandlede det tema, som den enkelte mission handlede om, og vi derved kunne genbruge de ord, vendinger og sætninger, der var i temaet, men også fordi vi så selv kunne bestemme melodiernes genre. Det er sådan, at elever i dag, modsat i min tid, ikke helt stiller sig tilfredse med sange som *“jo mere vi er sammen”* sunget i kanon og akkompagneret af en akustisk guitar. Resultatet blev, at

tekster og melodier svinger mellem alt fra rock, til dance, R'n B og hip hop, og som følge af dette føler eleverne, at det er "ungt" og derfor "sejt".

Man kan vælge at opfatte karaoke som leg og sjov, hvilket det da også er, men samtidig er det meget mere end det. Netop gennem karaoke træner eleverne rigtig mange forskellige sprogområder og færdigheder. Dels læser de teksten og hører den engelske udtale, dels kan de vælge selv at optage, afspille og sende deres egne versioner til venner og bekendte; herved træner de også deres egen udtale af de engelske ord, sætninger og vendinger i teksten.

På www.delc.dk/sprogforum vil I kunne høre to forskellige elever på samme klassetrin synge et uddrag fra den samme sang. I vil også kunne høre, at der er stor forskel på de to elevs sproglige niveau. Den ene kan kun synge med på omkvædet, mens den anden rent faktisk også synger med på selve teksten. Men pointen er, at begge synger med en glæde og entusiasme, der gør, at de nok skal lære den engelske tekst og udtale inden for en ikke alt for fjern fremtid.

Høj grad af egenproduktion

Det er ikke kun i karaokeaktiviteterne, at eleverne laver en egenproduktion. En anden aktivitet, der også optræder fast i hver mission, er "Let us Talk About You". "Let us Talk About You" er en aktivitet, hvor eleven er i fokus og bliver interviewet af Kevin, der er journalistaspirant og fætter til Candy og Bob. I "Let us Talk About You" skal eleverne svare på spørgsmål om sig selv, præcist som var det et rigtigt interview. Spørgsmålene relaterer sig altid til emnet i temaet, men alligevel er det ikke altid, at eleverne helt forstår, hvad de bliver spurgt om.

Dog har vi erfaret fra forskellige undervisere, at mange af eleverne er vældig gode til at udvikle og benytte sig af gættestrategier. Modsat de fleste andre aktiviteter har "Let us Talk About You" kun én runde, men dette betyder ikke, at der ikke er mulighed for sproglig differentiering. I alle aktiviteter kan eleverne altid vælge, om de vil have tekst og lyd, kun lyd eller kun tekst vist på skærmen. Det er selvfølgelig klart, at i visse aktiviteter, fx karaoke, giver det ikke nogen mening at fjerne lyden, men skal en sprogligt stærk elev som Søren udfordres, så kan han eksempelvis fjerne teksten i "Let us Talk About You". På den måde kan Søren virkelig træne færdigheden at lytte og forstå. Fjerner Søren i stedet for lyden, vil det selvfølgelig primært være færdigheden læsning, han vil træne.

Igen vil den svage elev ikke føle et nederlag, da alle kommer igennem den samme øvelse, men ikke nødvendigvis på samme måde eller med de samme sproglige strategier. For uanset hvordan den enkelte elev klarer sig, vil alle få deres interview i avisen "Mingoville Times". Interviewet kan også både printes og sendes til venner og familie via e-mail. På www.delc.dk/sprogforum, vil I kunne se et eksempel på et interview fra mission.

De tilbagemeldinger, vi har fået fra forskellige undervisere angående “Let us Talk About You”, er, at eleverne finder interviewene sjove og synes, det er udfordrende at blive interviewet på engelsk. Fra undervisernes synspunkt har det også været sjovere at læse elevernes materiale igennem, da eleverne har mulighed for at være mere individuelle og kreative i deres besvarelser, hvilket ikke altid er tilfældet i det “traditionelle” materiale, hvor underviser ofte retter 25 identiske besvarelser.

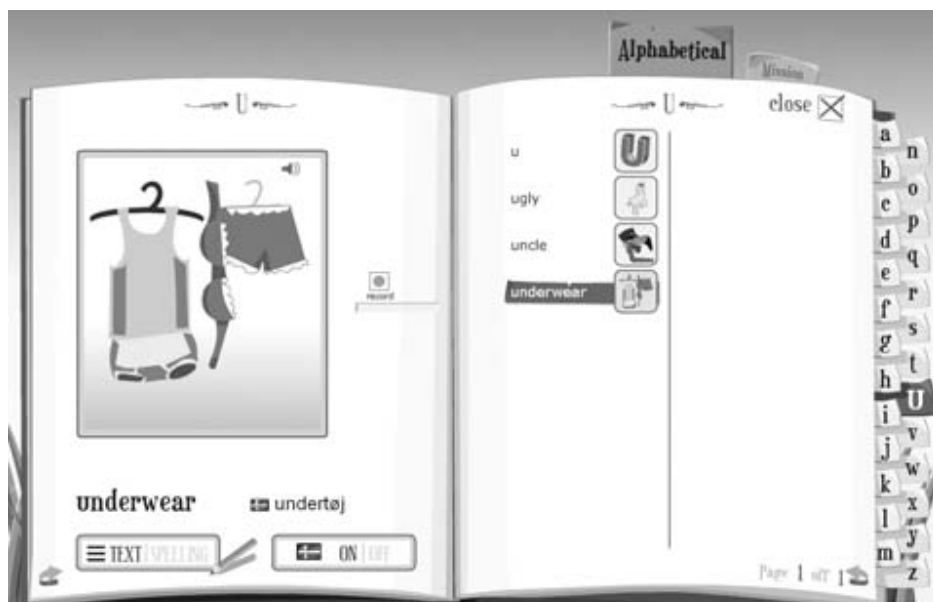
Den interaktive ordbog

I Mingoville findes også en interaktiv ordbog, en såkaldt “Dictionary”, som er en digital ordbog. Vi synes selv, hvis vi skal være helt ærlige, at vores “Dictionary” er en smule revolutionerende, da den virkelig giver børnene en optimal mulighed for at arbejde med ordene på mange forskellige måder. Jeg vil i det følgende bruge Søren til at illustrere, hvordan “Dictionary” virker, og vise, hvad den kan.

Søren er i tvivl om, hvad ordet *underwear* betyder, og vil derfor slå det op i “Dictionary”. Fordi vi ønskede, at eleverne skulle benytte sig af “Dictionary”, har vi lagt den som ikon nederst til venstre på menulinjen, hvilket betyder, at den altid er tilgængelig, uanset hvor i Mingoville man befinder sig. Søren klikker på substantivet *underwear* og får at vide, at det betyder undertøj. Søren får nu ikke kun en oversættelse af *underwear*, men også et billede af et sæt undertøj. Ved ikke kun at få en oversættelse af substantivet, men også visuelt at kunne se, hvad *underwear* er, vil Søren bedre kunne huske, at *underwear* er “undertøj”. Skulle Søren også have lyst til at høre, hvorledes *underwear* udtales, så klikker Søren blot på højtalericonet på billedet af *underwear*. Og som jeg tidligere har nævnt, så klikker børn på alt, hvad der kan klikkes på, så samtlige af vores respondenter fandt selv ud af dette undervejs i udviklingen af Mingoville.

I “Dictionary” har Søren ikke kun mulighed for at slå substantivet *underwear* op, se det visuelt og høre det auditivt. Skulle Søren også ønske at stave substantivet *underwear*, er dette muligt, hvis han klikker på ikonet “text spelling”. Endelig kan Søren vælge selv at indtale det ord, fx *underwear*, som han har slået op i “Dictionary”, og så høre sin egen version næste gang. Efter hvad vi har hørt, har bl.a. den mulighed i “Dictionary” været meget populær hos såvel elever som forældre, da eleven hjemme har haft mulighed for at vise forældrene, hvordan det går med den engelske udtale. Og for forældrene har det givet en unik mulighed for at se, hvordan deres barn – ofte uden problemer – navigerer rundt i en engelsk verden som Mingoville. Her kan I se, hvordan “Dictionary” ser ud, når man arbejder med substantivet *underwear*.

Eftersom vi har oversat “Dictionary” til 30 sprog, vil de tosprogede elever, der er bedre til deres modersmål end til dansk, kunne vælge deres modersmål. Eksempelvis betyder det, at hvis en tosproget elev fra fx Iran er bedre til farsi end til dansk, så kan han eller hun indstille “Dictionary” til at oversætte alle ord fra engelsk til farsi. Det er selvfølgelig op til den enkelte underviser at bestemme, hvilket sprog ordbogen skal være på, men vi mener selv, at det giver en række muligheder.



Sprogundervisning og it, nu og i fremtiden

Når vi har været ude at præsentere Mingoville eller nogle af de andre sprogprogrammer, vi har lavet, bliver vi af og til spurgt, om det er meningen, at eksempelvis Mingoville skal erstatte engelsklæreren. Dette bliver selvfølgelig altid sagt med et glimt i øjet, men alligevel aner vi ofte en vis frygt, hvilket vi tror, er med til at gøre, at nogle undervisere ikke altid er så begejstrede for at bruge undervisningsprogrammer, der er it-baserede. Der er selvfølgelig også de undervisere, der ikke er helt trygge ved it og it-teknologien, og derfor fravælger et program som eksempelvis Mingoville.

I dag sælger vi et undervisningsprogram som Mingoville under betegnelsen: et supplement, men vi tror ikke, at programmer som Mingoville i fremtiden vil få den etikette. Dels vil de kommende undervisere – dem der i dag går i skole og gymnasiet – have et helt andet forhold til it, end deres undervisere har i dag, dels bliver teknologien og mulighederne inden for bl.a. sprogapplikationer stadig mere og mere imponerende. Derfor tror vi, at ikke kun it-sprogprogrammer, men også andre relevante it-programmer vil blive lige så integreret i undervisningen, som bøger er det i dag, hvor man jo heller ikke omtaler matematikhæftet som et supplement til lærerens undervisning.