

## Jonas Munck Olesen

Abstract til oplægget "Computerspil og *affordances* i sprogundervisning".

### Abstract

Jeg valgte at beskæftige mig med computerspillet *Dansksimulatoren* som masterprojekt i foråret 2013 på DPU, efter jeg så det omtalt i tv2-nyhederne i september 2012. *Dansksimulatoren* er et online computerlæringspil støttet af Vifin med et 3D univers beregnet til andetsprogsundervisning på modul 1 og 2 på danskuddannelse 2 og 3. Det vandt den europæiske sprogpris i 2012. Spillet beskrives som en ny og meget effektiv måde at lære om dansk sprog og kultur på – det nye er, at der er talegenkendelse og kunstig dialog i spillet, så learneren kan tale med dem, han møder i spillets virtuelle 3D-verden. Man mente, at spillet kunne medføre store besparelser på landsbasis og erstatte regulære undervisningstimer. Dette vakte naturligvis min interesse som sproglærer. I *Sprogforum* 54 skrev spillets udviklere desuden, at de med et kommunikativt sprog- og sprogtilegnelsessyn ville opstille en task- og dialogbaseret ramme, hvor learneren "udfordres på sine sproglige og kulturelle hypotesedannelser og –afprøvninger". Hermed antydede de, at spillet lagde op til situationer med interaktioner med muligheder for sproglige og kulturelle betydningsforhandlinger, og min vurdering af spillet netop blev holdt op imod, hvorvidt disse rammer for learneren blev skabt, hvormed man kan sige, at jeg undersøgte spillet på de præmisser, dets udviklere selv stillede op. I min opgave analyserede jeg interaktionstyperne i spillet ud fra den økologiske andetsprogsforsker Leo van Lier og hans model for pædagogiske interaktionstyper: *transmission*, *IRF questioning*, *transaction* og *transformation*. Bl.a. pga. spillets manglende muligheder for social interaktion var den eneste anvendte interaktionstype *transmission*, hvormed spillets udviklere ikke levede op til deres eget udsagn om at skabe et spil, der understøttede et kommunikativt sprogsyn og støttede sprogtilægnelsen i en task-baseret ramme. *Dansksimulatoren* formår ikke at udnytte de mange muligheder, computerspillet har som genre, for at skabe et motiverende og engagerende læringsrum med *affordances* for learneren. Spillet giver med andre ord ikke adgang til en ny verden, hvor learneren kan eksperimentere, udforske og afprøve ting, hvormed spillet ikke skaber de bedste betingelser for *affordances*, som learneren kan engagere sig med og hermed styrke sin sprogindlæring.