

# Tegnologiese ontwikkelings: Implikasies vir taalonderrig

Jannie Botha

---

*Conventional language teaching is hard put to keep computer-assisted language learning (CALL) out of the classroom. Language teachers seem to argue that if they ignore CALL it will disappear. A closer link between conventional language teaching and CALL is not only feasible but essential to ensure that both continue to exist.*

*In this paper the emphasis is on the relation between language teaching and CALL as well as the implications of technological developments for language teaching.*

*Konvensionele taalonderrig worstel dikwels om sy plek teenoor die opdringerige rekenaargebaseerde taalonderrig (RGTO) te behou. Taalonderwysers is besig om hierdie skynbare teenstelling op die spits te dryf met die gevolg dat RGTO 'n plek in die spreekwoordelike son ontsê word. Op die internasionale vlak ontstaan al meer die siening dat 'n verbintenis tussen konvensionele taalonderrig en RGTO nie net wenslik is nie, maar uiters noodsaaklik is om albei se sinvolle voortbestaan te verseker.*

*In hierdie artikel sal daar aandag gegee word aan die verhouding tussen taalonderrig en RGTO asook die implikasies wat tegnologiese ontwikkelings vir taalonderrig het.*

---

## 1 METODIEK IN TEGNOLOGIE-ONDERSTEUNDE TAALONDERRIG

Dit word algemeen aanvaar dat die gebruik van tegnologiese hulpmiddele in taalonderrig nie beteken dat metodiek oorboord gegooi word nie. Trouens, tydens die era van die taallaboratoria (is ons al daar verby?) is daar deeglik gebruik gemaak van die insigte wat deur die behavioristiese sielkunde gebied is, by name die stimulus-respons model. Tegnologie-ondersteunde taalonderrig, wat in 'n mate gebore is uit die onvergenoegdheid met die resultate van taalonderrig in taallaboratoria, het dus vir 'n baie lang tyd nou aangesluit by bogenoemde metodiek. Omdat programme vir rekenaargebaseerde taalonderrig (RGTO) grotendeels deur leerkragte (o.a. taal) ontwikkel word, word die

behavioristiese inslag vandag steeds hier aangetref. Met ander woorde, RGTO probeer nie aan die beginsels van taalonderrigmetodiek ontsnap nie.

Dit word verder aanvaar dat die onderwyser 'n uiters belangrike faktor in die taalonderrig-situasie is. Daarom is dit ongelukkig dat leerkrag en taalonderrig dikwels in RGTO geskei word. Daar word van laasgenoemde verwag om die wondere te verrig wat die leerkrag met harde werk (byna) nie regkry nie. 'n Rede hiervoor kan wees dat rekenaars in verband gebring word (ten onregte) met geprogrammeerde onderrig terwyl die leerkrag gewoonlik die ander pool verteenwoordig. Dit is geen wonder dat taalonderwysers gewoonlik met verwysing na RGTO vra: Wat kan die rekenaar doen wat ek nie kan doen nie? Hierdie vraag openbaar juis bogenoemde skeiding tussen leerkrag en taalonderrig. Taalonderwysers en rekenaars word as twee onverenigbare pole beskou.

Hierdie skeiding is om twee redes uiters onvanpas: eerstens moedig dit die vergelyking tussen onderwyser en rekenaar aan met die gevolg dat die rekenaar uiteindelik as 'n swak plaasvervanger vir die onderwyser beskou word; voorts verberg hierdie skeiding die ryke wisselwerking asook aanvulling wat tussen rekenaars en onderwysers in dieselfde klaskamer kan ontstaan (Jones, 1986: 171).

Tydens die infassering van tegnologie-ondersteunde taalonderrig moet daar rekening gehou word met die verhouding tussen student en tegnologie, die materiaal en die sillabus, asook die materiaal en die onderwyser. Tegnologie kan taalonderrig verryk of verarm - daar is egter geen waarborg dat dit n t sal verarm nie. Dieselfde geld natuurlik ook vir die skryfbord in die klaskamer.

RGTO het tradisioneel in twee dele ontwikkel, nl. die onderrigmodel en die speletjiesmodel. Laasgenoemde het in die beginjare van RGTO duidelik gevolg gehad. Dit het RGTO enersyds toeganklik gemaak; andersyds het dit die rekenaar verlaag tot 'n opdraggewer; verder was dit ook 'n fasiliteit wat foute op 'n minder intimiderende manier uitgewys het.

Daar kan egter kritiek geopper word teen die speletjiesmodel in RGTO (soos verwoord deur Martin Phillips - TESOL '87): 1. Die klein skaal waarop rekenaar-taalspeletjies ontwikkel word, dra by tot 'n miskenning van die kommunikatiewe metodiek in taalonderrig. 'n Taalspeletjie dek selde meer as een beperkte aspek van 'n taalsillabus. 2. In aansluiting by die eerste beswaar beklemtoon taalspeletjies 'n leerervaring in isolasie, los van die omvattende ervaring wat in die jongste metodiek sterk beklemtoon word. Gewoonlik word die omvang van 'n taalspeletjie arbitr r en selfs lukraak vasgestel. Die groot gevaar is dus dat RGTO 'n randaktiwiteit kan word. 3. Voorts is daar ook geen werklike rede om taalspeletjies te gebruik nie met die gevolg dat belangstelling met verloop van tyd vervaag. Daarom word nuwe insigte in RGTO benodig.

Die gevolgtrekking waartoe M.K. Phillips raak, is dat die speletjiesmodel nie 'n lewensvatbare toekoms binne RGTO het nie. Daar moet derhalwe na nuwe we  gesoek word om RGTO sy regmatige plek in die klaskamer te laat

inneem en te laat behou. Deur slegs 'n rekenaar vir die student in die klaskamer beskikbaar te stel, word die motivering nie verskaf om dit langdurig te gebruik nie. Hy sal die rekenaar beskou as 'n apparaat waarmee 'n mens slegs vir 'n beperkte tyd interessante dinge kan doen.

In die lig van die voorafgaande uiteensetting moet daar dus na 'n alternatiewe benadering in RGTO gesoek word. Graham Davies (TESOL '87) is 'n sterk voorstander van taak-georiënteerde RGTO. Die rekenaar alleen is nie voldoende in die onderrigsituasie nie. Die onderwyser moet die tegnologie wat tot sy beskikking is, ontgin en inspan as deel van die onderrigprogram in die klaskamer. Dieselfde geld natuurlik ook vir die gebruik van videobande en selfs boeke! Voorbeelde van taak-georiënteerde programme is: Fast Food en London Adventure. (Hierdie programme sou laat in 1987 vir IBM-aanpasbare rekenars beskikbaar geraak het.) In hierdie en soortgelyke programme word van die onderwyser en die leerling verwag om 'n taak saam met en in oorleg met die program uit te voer. Passiwiteit word dus om hierdie rede teengewerk. So-doende word die aanleer van 'n taal as 'n aktiewe handeling beklemtoon.

Een van die probleme waarmee daar in Suid-Afrika rekening gehou moet word, is die gebrek aan opleiding van taalonderwysers in die gebruik van RGTO-materiaal - om nie eens te praat van die opstel van RGTO-materiaal nie. Indien taalonderwysers sou reken dat die blote teenwoordigheid van 'n rekenaar in die klaskamer die oplossing is vir 'n menigte probleme, waarvan verveling maar een is, dan wag daar 'n groot ontugtering.

Alvorens die basiese beginsels van RGTO nie gesnap is nie, behoort daar nie verder gekyk te word na die moontlikhede wat tegnologiese vernuwing bied nie.

## 2 INTERAKTIEWE KLANK EN TAALONDERRIG

Een van die groot besware wat deurentyd teen rekenars in taalonderrig ingebring word, is dat die rekenaar nie die menslike stem kan hanteer nie, dat dit slegs vir die visuele voorsiening maak. In die onlangse verlede het selfs die vervaardigers van kassetspelers probeer tred hou met ontwikkelings in die rekenaartegnologie. Geen wonder dus dat rekenaarbeheerde kassetspelers nou reeds geredelik beskikbaar is nie.

Deur die gebruik van hierdie tipe kassetspeler (Carrier - TESOL '87) kan gerigte luisteroefeninge vir studente aangebied word. Sodanige oefeninge word deur die rekenaar gemonitor en geëvalueer. Aktiwiteite in die klaskamer kan dus rondom sodanige oefeninge beplan word.

Bekyk 'n mens interaktiewe klank vir die doel van taalonderrig van naderby, blyk dit dat daar opwindende nuwe aspekte na vore kom. Die aanvanklike klank wat deur rekenars voortgebring is, was blikagtige robotstemme wat totaal onaanvaarbaar in taalonderrig was. Intussen het die digitale berging van

klank verskeie nuwe moontlikhede na vore gebring. Een voorbeeld hiervan is die moontlikheid wat kompakte klankskywe reeds bied - tot 70 minute se hoë kwaliteitklank op 'n skyf wat ongeveer die grootte van 'n rekenaarskyf (floppy disc) is. Ongelukkig is hierdie skywe nog relatief duur vir klaskamergebruik.

Die voordeel van interaktiewe klank is daarin geleë dat dit meer van die student vra as die blote herhaling van woorde. Afgesien van die ontwikkeling van die ouditiewe geheue, bied interaktiewe klank ook inligting op die rekenaarskerm as addisionele hulpmiddel. Die reaksie wat van die studente gevra word, kan in spreek of in skrif of in albei wees. Interaktiewe klank maak nou reeds voorsiening daarvoor dat 'n elementêre vorm van gespreksontleiding gedoen kan word. Daar kan byvoorbeeld aan die student gevra word hoeveel persone aan 'n gesprek deelgeneem het. Deur 'n antwoord aan die rekenaar te verskaf, kan die student dadelik terugvoering kry. Hierdie terugvoering sal verkieslik eers ouditief en daarna ortografies wees.

Die nadeel wat gewone kassetspelers tans inhou, is die feit dat klank lineêr geberg word en dat daar dus 'n tydsverloop kan wees terwyl die rekenaar 'n volgende boodskap soek. Indien daar egter van klank op 'n hardeskyf gebruik gemaak word, kan die soekproses baie vinniger afgehandel word.

Dit wil egter voorkom of die dae van kassetspelers vir interaktiewe klank getel is. Die bemerking van kompakte skyfaandrywers vir rekenaars (CD-ROM drives) bring mee dat kompakte skywe vir interaktiewe klank gebruik kan word. Kompakte skywe kan gelyktydig teks, stilbeelde, hoë kwaliteit klank asook data bevat. Die pryse van kompakte skywe word deurentyd verlaag met die gevolg dat hierdie tegnologie bekostig kan word. Deur bestaande kassette van hoë kwaliteit oor te plaas op kompakte skywe word die duur opnameproses in 'n baie groot mate uitgeskakel. Die kassette, die apparatuur sowel as die programmatuur om kompakte-skyfspelers te hanteer, bestaan reeds. Daarom is interaktiewe klank reeds 'n werklikheid. Indien taalonderwysers nie nou reeds begin eksperimenteer met interaktiewe klank nie, kan dit gebeur dat die tegnologie so vinnig ontwikkel dat hulle weer eens agter raak, en dat die tegnologie in 'n rigting ontwikkel wat nie tot voordeel van taalonderrig is nie.

### 3 INTERAKTIEWE VIDEO

Die gebruik van interaktiewe video (videoskywe of videobande) sluit nou aan by 'n benadering in taalonderrig waarin soveel sintuie moontlik gebruik word. Interaktiewe video se potensiaal is nog nie naastenby ontgin nie. Een van die redes hiervoor is dat die tegnologie nog relatief duur is en dit bemoeilik dus eksperimentering. Aan die ander kant moet egter besef word dat interaktiewe video die moontlikheid bied om die bydrae van die rekenaar in taalonderrig te ondersteun sowel as om die tekortkominge van die rekenaar te oorkom. Aangesien nie alle studente deur teks alleen leer nie, bied die gebruik van die rekenaar

in isolasie 'n nadeel vir studente wat op 'n ander manier leer. Deur egter interaktiewe video by te voeg, kan klank sowel as beeld (in kleur) 'n verrykende uitwerking op die leerervaring van die taalstudent hê.

Een van die voordele van interaktiewe video is dat simulasies, waarop soveel klem in taalonderrig gelê word, maklik in die klaskamer hanteer kan word. Alhoewel die beeldmateriaal op 'n videoskyf permanent is, en op 'n videoband semi-permanent is, kan die vroeë in die rekenaarprogram maklik aangepas word sodat dieselfde materiaal vir verskillende groepe gebruik kan word. Sodoende kry 'n student geleentheid om sy luistervaardigheid met behulp van sintuiglike waarnemings te verbeter.

#### 4 SAMEVATTING

Tegnologie-ondersteunde taalonderrig sluit nie die metodiek van taalonderrig uit nie. 'n Herbesinning oor die verhouding tussen hierdie twee aspekte kan tot taak-georiënteerde onderrig lei wat op sy beurt weer tot voordeel van taalonderrig in die besonder kan lei.

Die gebruik van interaktiewe klank bied nuwe moontlikhede in taalonderrig, o.a. die meer doelgerigte onderrig van luistervaardighede asook die onderrig in die afneem van aantekeninge in 'n lesing - 'n regte kopseer vir menige student.

Deur interaktiewe video by RGTO in te skakel kan die onderrig aansienlik verryk word, o.a. deur voorsiening te maak vir individuele leerstyle.

Die gebruik van tegnologie vir taalonderrig is geen kitsoplossing nie. Die weldeurdagte gebruik van tegnologie kan egter tot die sinvolle verryking van taalonderrig lei.

#### Bronne geraadpleeg

CARRIER, M.H. 1987. *Computer-assisted listening: experiments and experiences with interactive audio*. Paper given at TESOL '87, Miami, U.S.A.

DAVIES, G. 1987. *Tests or tasks? Using the computer in task-orientated language learning activities*. Paper presented at TESOL '87, Miami, U.S.A.

JONES, C. 1986. *It's not so much the program, more what you do with it: the importance of methodology in CALL*. System 14 (2), p. 171.

PHILLIPS, M.K. 1987. *Technology and methodology*. Paper presented at TESOL '87, Miami, U.S.A.