

PROGRAMA CIENTÍFICO

9'30-10'00: Inscripción y apertura

10'00-11'30: Mesa redonda con expertos

- ♦ Moderadora: M^a Isabel Romero Ruiz (Universidad de Málaga)
- ♦ Kurt Kohn (Universidad Tübingen)
- ♦ Carmelo Fernández Loya (Universidad La Sapienza)
- ♦ Leopold Reif (SNTL-Publishing)

11'30-12'00: Descanso

12'00-13'30: Mesa redonda del Proyecto Slest 2.0

- ♦ Moderador: Michael Schlicht (Universidad La Sapienza)
- ♦ Francisco Quereda (Málaga Convention Bureau)
- ♦ Boian Savtchev (evaluador experto proyectos europeos)
- ♦ Kurt Kohn (Universidad Tübingen)

SCIENTIFIC PROGRAM

9'30-10'00: Registration and Seminar Opening

10.00-11.30: Roundtable with experts

- ♦ Chair: M^a Isabel Romero Ruiz (University of Malaga)
- ♦ Kurt Kohn (University of Tübingen)
- ♦ Carmelo Fernández Loya (University of La Sapienza)
- ♦ Leopold Reif (SNTL-Publishing)

11'30-12'00: Break

12'00-13'30: Roundtable Slest 2.0 Project

- ♦ Chair: Michael Schlicht (University of La Sapienza)
- ♦ Francisco Quereda (Málaga Convention Bureau)
- ♦ Boian Savtchev (expert referee for European projects)
- ♦ Kurt Kohn (Universidad Tübingen)



European Linguistic Standard for Tourism

Seminario Internacional / International Seminar

New Technological and Methodological Advances
in the Teaching of Languages for Tourism: SLEST 2.0

11 DE SEPTIEMBRE DE 2015

9:30—14:00

FACULTAD DE TURISMO

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

11 SEPTEMBER 2015

9:30—14:00

FACULTY OF TOURISM

UNIVERSITY OF MALAGA



AJT Fachverband für touristische
Aus- und Weiterbildung e.V.
-gemeinnützig anerkannt-



Lifelong Learning Programme

SERVICIO ESPAÑOL MÁLAGA
INTERNACIONALIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Carmelo Fernández Loya

Lecturer Rome La Sapienza

ICTs in the Teaching of Foreign Languages

Technology is already part of our daily work. It is here and is here to stay. Therefore, it is almost mandatory to include it in our classrooms. But the constant changes in both the tools and the devices do not make the choice effortless. This cannot be an excuse for not addressing this challenge with the necessary caution and care. All these changes affect mainly young people, who are our main target audience and we cannot deny this evidence. Recent research indicates that in spite of abundance of technology dedicated to the teaching and learning of Spanish for foreigners, we remain anchored in traditional practices and, in any case, we use technology to "show" and remember what we teach. Instead, you need to jump into the creation and interaction by using technological tools. My purpose in this intervention is to demonstrate that we can integrate technology into the classroom and all that that entails. In other words, to use the right technology with the same targets as in the traditional classroom, but also to improve the results which were obtained before and, of course, to achieve new targets. As language teachers in places where we teach a language which is not spoken, the Internet opens up a world of possibilities that cannot be missed. But it is not necessary to change our way of teaching, only the tools we use. And all this is done to obtain an even richer and meaningful result. Technology is a means to improve the process of learning a new language.

Leopold Reif

Partner at SNTL-Publishing

Serious Gaming for Language Learning

"Serious Gaming" provides new motivational resources for education and training by combining motivational aspects of gaming with learning content. After an introduction into new advances in serious gaming and serious games already in use in education and training in the context of Learning Analytics, the audience of the seminar will be asked to switch on their smartphones or tablets and to join a live multiplayer online knowledge competition on "English for the front desk Manager". The players will compete against each other in rounds with ten questions and collect points based on the response time. An exciting game situation will be created in which game strategy and some luck will be helpful in addition to some language expertise. After each game, individual learning tips are provided to the players for a reentry into the game in order to improve the score. The multiplayer solution yeepa® used during the presentation provides a psychometric software component underneath the gaming environment. With the same methodology used in PISA of the OECD, this software is measuring precisely the knowledge development of each gamer as well as the collective knowledge of the team, a seminar or an entire university. As in "Quantified self" each gamer gets his achievements in real time presented in the form of a knowledge index, whereas the institution may obtain a formative collective evaluation with anonymised data. The "very serious" gaming experience during this presentation will provide a good platform for a more indepth discussion on how gamification can be used for the benefit of language learning in the Tourism sector.

Kurt Kohn

University of Tübingen and LINK Linguistik und Interkulturelle Kommunikation GbR and co-developer of the language learning and authoring software Telos Language Partner.

Intercultural Communication Practice through Telecollaboration.

Opportunities for Vocational Language Learning

Successful communicative language learning requires rich opportunities for authentic intercultural communication practice. In my presentation, I will present case studies from the EU project TILA ("Telecollaboration for Intercultural Language Acquisition") [<http://www.tilaproject.eu>] to demonstrate how 3D virtual worlds in OpenSim, videoconferencing in BigBlueButton as well as chat and forum in Moodle can be used to facilitate intercultural telecollaboration exchanges between learners from different lingua-cultural backgrounds. Using these environments, learners are able to engage in pairs or small groups in spoken and written communication tasks situated in contexts relevant for their professional competence development. The preferred pedagogic language constellation involves the learners' target language as a "lingua franca", i.e. both telecollaboration partners communicate in a shared non-native language. The pedagogic focus is shifted towards intercultural communicative exchanges between learners who are in the same language boat. Activating and stretching one's non-native speaker competence in order to meet one's communication-related requirements becomes more important than compliance with native speaker norms and conventions. And what is more, being able to mirror oneself in the performance of other non-native speakers opens a door to discovering and consolidating one's own non-native speaker identity (cf. Kohn 2012, 2014, 2015). Results from pedagogic evaluation provide empirical evidence of the pedagogic validity of the telecollaborative lingua franca approach towards intercultural communicative competence development. At the same time, challenges concerning technological access, pedagogic organization and learning and teaching culture need to be met to ensure sustainable pedagogic solutions (cf. Hoffstaedter & Kohn 2014). Pedagogic implementation research is needed as well as a reconceptualization of teachers' work routines and efficient ways of continuous teacher education.

Carmelo Fernández Loya

Profesor en Rome La Sapienza

Las TIC en la Enseñanza de las Lenguas Extranjeras

La tecnología ya forma parte de nuestro quehacer diario. Está aquí y es para quedarse. Por ello es casi obligatorio introducirla en nuestras aulas. Pero los cambios continuos tanto en las herramientas como en los dispositivos no nos lo ponen fácil, aunque esto no puede ser un pretexto para no afrontar este reto con la cautela y la atención necesarias. Todos estos cambios afectan sobre todo a los jóvenes, que son nuestro público meta principal y no podemos negar esta evidencia. Recientes investigaciones indican que a pesar de la abundancia de tecnología dedicada a la enseñanza y aprendizaje de español para extranjeros, seguimos anclados en las prácticas tradicionales y, en todo caso, usamos la tecnología para "mostrar" y recordar lo que enseñamos. En cambio, es necesario dar el salto hacia la creación y la interacción mediante el uso de herramientas tecnológicas. Mi intención en esta intervención es demostrar que podemos integrar la tecnología en el aula y todo lo que ello conlleva. Es decir, utilizar la tecnología más adecuada con los mismos objetivos que en la clase tradicional, pero también para mejorar los resultados que se obtenían antes y, por supuesto, para alcanzar nuevas metas. Como profesores de lenguas en lugares donde no se habla la lengua que enseñamos internet nos abre un mundo de posibilidades que no podemos desaprovechar. Pero no es necesario que cambiemos nuestra forma de enseñar, sólo las herramientas que utilizamos. Todo ello para conseguir un resultado aún más rico y significativo. La tecnología es un medio, el fin es mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua.

Leopold Reif

Asociado en SNTL-Publishing

El Juego Serio para el Aprendizaje de Lenguas

El "Juego Serio" otorga nuevos recursos emocionales para la educación y la formación combinando el aspecto motivacional del juego con el contenido de aprendizaje. Tras una introducción a los nuevos avances en el juego serio y a los juegos serios que ya se emplean en educación y formación en el contexto de Análisis de Aprendizaje, se pedirá a la audiencia del seminario que enciendan sus teléfonos o tablets y se unan a una competición online multijugador de conocimientos sobre "Inglés para el gerente de recepción". Los jugadores competirán entre sí en rondas de diez preguntas y reunirán puntos en base al tiempo de respuesta. Se creará una situación de juego emocionante en la que la estrategia y algo de suerte serán de gran ayuda, además de alguna experiencia en el idioma. Tras cada partida, se dan consejos de aprendizaje individualizados a los jugadores para volver a acceder al juego y mejorar la puntuación. La solución multijugador yeepa® usada durante esta presentación da un componente de software psicométrico bajo el entorno de juego. Con la misma metodología empleada en PISA de la OCDE, este software mide con precisión el desarrollo de los conocimientos de cada jugador así como el conocimiento colectivo del equipo, un seminario o toda una universidad. Como en "Quantified self" cada jugador obtiene sus logros en tiempo real en forma de un índice de conocimiento, mientras que la institución puede obtener una evaluación colectiva formativa con datos anónimos. La experiencia de juego "muy seria" durante esta presentación supondrá una plataforma para un debate más en profundidad sobre como puede usarse la ludificación en beneficio del aprendizaje de lenguas en el sector turístico.

Kurt Kohn

Universidad de Tübingen, LINK Linguistik und Interkulturelle Kommunikation GbR y co-desarrollador del software de aprendizaje de lenguas y autoría Telos Language Partner.

Práctica de Comunicación Intercultural a través de la Telecolaboración.

Oportunidades de Aprendizaje Vocacional de Lenguas

Un aprendizaje comunicativo del lenguaje exitoso requiere oportunidades de práctica ricas en comunicación intercultural. En mi disertación, presentaré el estudio de caso de la UE, proyecto TILA ("Telecollaboration for Intercultural Language Acquisition") [<http://www.tilaproject.eu>] para demostrar cómo pueden usarse los mundos virtuales en 3D en OpenSim, videoconferencias en BigBlueButton, así como el chat y el foro de Moodle para facilitar los intercambios de telecolaboración entre estudiantes de diferentes trasfondos lingüístico-culturales. Usando estos entornos, los estudiantes pueden unirse en parejas o en pequeños grupos de comunicación oral y escrita situadas en contextos significativos para el desarrollo de su competencia profesional. La constelación de lenguaje pedagógico preferida implica la lengua objetivo de los estudiantes como "lingua franca", i.e. ambos telecolaboradores se comunican en un idioma no nativo compartido. El foco pedagógico se mueve hacia intercambios comunicativos interculturales entre estudiantes que están en un mismo barco lingüístico. Activar y dar de sí la propia competencia oral no nativa para conseguir los propios requisitos relacionados con la comunicación adquiere más importancia que ceñirse a las normas y convenciones del hablante nativo. Es más, ser capaz de verse reflejado en la actuación de otros hablantes no nativos abre una puerta al descubrimiento y a la consolidación de la propia identidad de hablante no nativo (cf. Kohn 2012, 2014, 2015). Los resultados de la evaluación pedagógica prueban de manera empírica la validez pedagógica del enfoque de lingua franca colaborativa para el desarrollo de la competencia comunicativa intercultural. Al mismo tiempo, retos relacionados con el acceso tecnológico, la organización pedagógica y el aprendizaje y la enseñanza de la cultura han de encontrarse para asegurar soluciones pedagógicas sostenibles (cf. Hoffstaedter & Kohn 2014). Se necesita mayor investigación de implementación pedagógica, así como la reconceptualización de las rutinas de trabajo del docente y modos eficientes de educación continua del docente.