

FUE



Webinar: Sprogstøtte der virker i praksis

16. september 2026

Fagligt Udvalg for Ernæringsassistentuddannelsen

Fra projekt til værktøjskasse

Jakob Vedel Lisbjerg, SEVU

Fra sproglige udfordringer til konkrete metoder

Berit Brøndum, studievejleder, underviser og lærepladskonsulent, Mercantec

Fra sproglige
udfordringer til
konkrete metoder



Elever sætter ord på sprog

At tale om sproget - italesætte

Størst sproglig udvikling i virksomheden

Mangler de ord, der skal bruges i et professionelt køkken

Kulturen skal også læres – det er ikke nok at lære dansk

Behov for at øve mundtlig kommunikation

Digitalt

Helst sammen med de andre





Sprogstøtte i virksomheden

Motiverede elever, der gør en stor indsats i uddannelse

Mange dygtige hænder, der kan udvikle sig endnu mere

Forskellige madkulturer giver spændende madoplevelser

Flere kulturer sammen kan give muligheder, men også udfordringer

Udfordringer i en stor produktion, når opgaver skal løses

Svær kommunikation kan skabe forhindringer eller misforståelser med store konsekvenser

Kræver en indsats af **alle** medarbejdere



Undervisning

Forskellige sproglige forudsætninger

Bærer sprog og kultur med i undervisningen

Den mundtlige undervisning kan være udfordrende

Det er ikke altid, eleven selv oplever et behov for støtte, giver udtryk for det – eller har mod på det!

Rammer for brug af redskaber i undervisning - daglige rutiner – overføre til andre læringsrum

Finde de relevante redskaber, hvor det passer ind

ALLE elever kan bruge og kan have gavn af redskaberne!

Perspektiver

- Generelt styrke elevers ordforråd i fagretningen – med anvendelse af redskaber i projektet
- Anvende muligheder for dansk – også efter sprogskole – i uddannelse
- Øget fokus på elevens overgang til EUD inden opstart – hvordan kan elever forberedes til uddannelse med fokuseret sprogstøtte?
- Styrke samarbejde mellem virksomhed og skole omkring sproglig udvikling, ved brug af redskaberne





Mercantec

Merc Bro



Praksisrettet danskundervisning og sprogstøtte på arbejdspladser

Bente Meinhardt, direktør, Clavis Sprog og Competence

Praksisrettet danskundervisning og sprogstøtte på arbejdspladser

Bente Meinhardt, direktør,
CLAVIS sprog & kompetence



Danskundervisning og sprogstøtte til tosprogede – virksomhedsforlagt og/eller virksomhedstilrettelagt

DU-loven – borgeren har op til 5 års danskuddannelsesret – herefter har bopælskommunen ret til at forlænge uddannelsesretten (hvilket kun meget få kommuner gør)

FVU-loven – borgeren har ret til FVU dansk, hvis borgerens danskniveau er på min. DU2mo5 eller DU3mo4 (25 års-reglen er en hovedregel, den gælder ikke for unge (over 18 år) under uddannelse eller i ordinært arbejde)

OBU-loven – alle borgere med behov for ordblindeundervisning har ret til dette uanset danskniveau

Rekvireret undervisning og konsulentopgaver – alle kan tilkøbe ydelser



**LOVBASERET
SPROGSTØTTE**
Sprogstøttemodel 6

Ekstra dansk-undervisning til tosprogede elever

Gratis forberedende voksenundervisning i dansk

FVU-undervisning er for voksne over 25 år og varetages af certificerede FVU-undervisere. Undervisningen udbydes af godkendte uddannelsesinstitutioner, typisk sprogcentre, VUC eller andre folkeoplysningsaktører.

Undervisningen kan tilrettelægges i tæt samarbejde med en FVU-institution og gennemføres enten på erhvervsskolen eller hos en ekstern FVU-udbyder, fx et lokalt sprogcenter.

Det er også muligt, at flere skoler går sammen om at oprette et fælles, fagrettet FVU-hold målrettet tosprogede ernæringsassistentelever.

Du kan kontakte en FVU-institution for at høre nærmere om muligheder og rammer for et FVU-forløb. Find mere information om FVU-udbydere på 'UddannelsesGuiden' (ug.dk) eller Børne- og Undervisningsministeriet (uvn.dk).

Sprogstøtte model
Lovbaseret

FVU – FORBEREDENDE VOKSENUNDRVISNING
Sprogstøttemodel 6

Nogle udbyderskoler tilbyder ekstra danskundervisning til tosprogede elever som en del af undervisningstiden. Men erfaringen viser, at danskundervisningen i hovedreglen er almen og ikke tæt koordineret med elevernes ernæringsfaglige undervisning.

FVU-loven for forberedende voksenundervisning giver mulighed for at tilrettelægge en sprogundervisning, der kan målrettes direkte til elevernes ernæringsassistentuddannelse.

Undervisningen er udgiftsneutral for skolerne.

Læs mere om...

> Formål og mål

> Indhold og fag




Hvordan kommer vi i gang?

Oplæring og implementering i brugen af sprogstøtte

Muligheder for implementering:

- Oplæring af personale ude på uddannelsesstederne og i køkkenerne
- Undervisning af kandidaterne/eleverne
- En kombination af ovenstående
- Tilrettelæggelse – Fysisk tilstedeværelse versus online, fordele og ulemper



DEN DIGITALE MADORDBOG Sprogstøttemodel 1

Gratis hjemmeside med en digital madordbog, der indeholder korte forklaringer og trin-for-trin fremgangsmåder for et stort antal tilberedningsformer (A–Å).



APPEN WORK/dPLAYS Sprogstøttemodel 2

Gratis læringsapp, som eleverne kan bruge til at sætte deres egne læringsmål og få feedback på deres færdigheder.





Sproglige behov på arbejdspladsen – digitale muligheder

Louise Tranekjær, lektor, Roskilde Universitet og udviklingskonsulent i Work/dPlays



Digital sproglæring på arbejde – en situeret tilgang til kontekstspecifik sproglæring

Louise Tranekjær

Institut for Kommunikation og Humanistisk
Videnskab

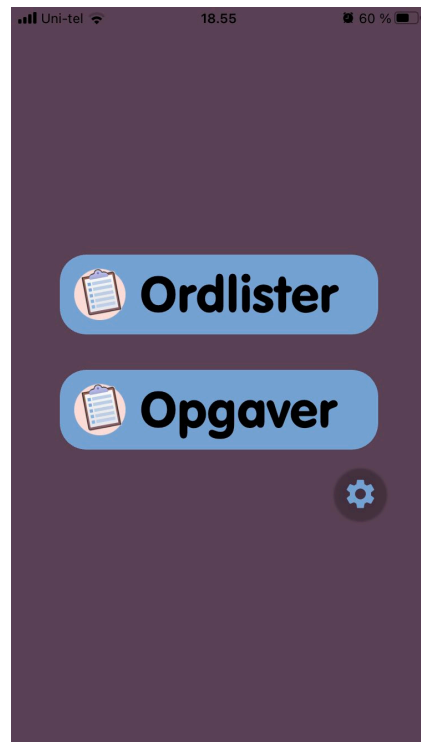
Roskilde Universitet

Baggrund for mit arbejde med digitale ressourcer

- Stigende antal medarbejdere med dansk som andetsprog i en række brancher, bl.a. rengøring, kantine og SOSU men også fremstilling
- Der er behov for at understøtte både undervisning og arbejde med arbejdsrettet sproglig ressource
- Samarbejde med spiludvikler, finansiering af prototype og senere fuldt spil gennem NCFF, SIRI, Dansk Erhverv og DI
→ Tre digitale sproglæringsspil til vaskeri-rengørings- og slagteribranchen, plus ordlisteværktøj. I gang med SOSU spil

Digital game based language learning (DGBLL)

- Digitale spil understøtter motivation og reducerer sprogangst gennem udfordring og fordybelse (Prensky, 2003; Kaplan-Rakowski & Gruber, 2023; Peterson, Arshad, & Wrobetz, 2023)
- Kontekstualiserer sprogbrug, yder korrigerende feedback og giver mulighed for forhandling af betydning (Zheng et al., 2009; Peterson, 2012; Wrobetz, 2026)
- Fremmer L2 ordforrådstilegnelse gennem gentagelse, spacing og multimodalitet (Rasti-Behbahani, 2021; Wrobetz, 2023; 2026)



Ordlisteværktøjet – kan bruges i flere brancher

Hvad er rengøringspillet?

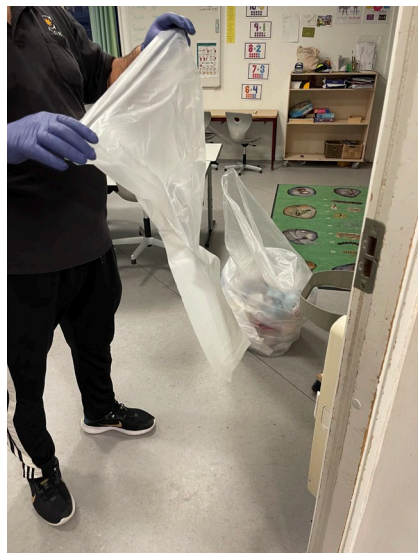
- Et Virtuelt arbejdsmiljø på platformbasis.
- Udviklet til begyndere og kræver ikke læsning.
- Alle instruktioner er indtalt og støttes visuelt og med skrift



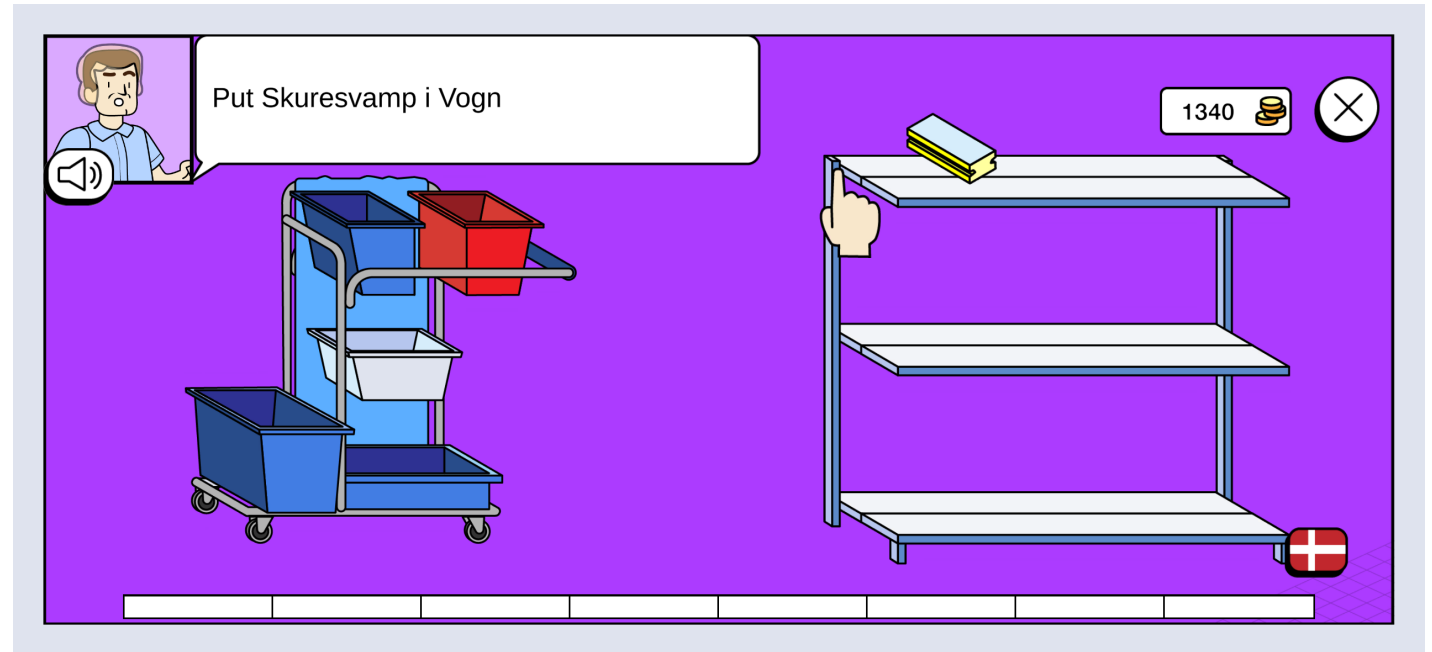


Feltarbejde på forskellige 'sites'

- ✓ Vi har bygget spillet op omkring den konkrete arbejdsvirkelighed, arbejdssituationer og opgaver.
- ✓ Vi har puttet ord og handlinger ind i spillet som medarbejderne skal kunne forstå for at kunne fungere
- ✓ Vi har også indsat små dialoger som har fokus på interaktion med borgere som man møder i forbindelse med rengøringsopgaver



Konkrete udfordringer ➡ virtuel spilverden



Undersøgelse af effekt

- Kvantitativ analyse for at måle:
 1. Forbedrer spillet objektivt L2 (dansk) ordforråd?
 1. Hvilke faktorer kan forudsige resultaterne?
 2. Hvordan kan dataene bruges til at informere fremtidige iterationer?
- Data indsamlet ($n=160$ migrant arbejdere i Danmark) fra Nov. 2024 - Apr. 2025 ved et Danish Crown slagteri



Litteratur

1. Chotipaktanasook, N., & Reinders, H. (2020). A massively multiplayer online role-playing game and its effects on interaction in the second language: Play, interact, and learn. In I. R. Management Association (Ed.), *Language Learning and Literacy* (pp. 424–446). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-9618-9.ch023>
2. Council of Europe. (2025). *Language for work – Work-related second language learning for adult migrants and ethnic minorities*. European Centre for Modern Languages of the Council of Europe. <https://www.ecml.at/en/Training-Consultancy/Language-for-work-Work-related-second-language-learning-for-adult-migrants-and-ethnic-minorities>
3. Esqueche, E. (2020). *Serious games for reinforcing second language acquisition in a classroom through VR and RPG*. 3–105. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15760.89604>
4. Gardner, R., & Wagner, J. (2004). *Second Language Conversations. Studies of Communication in Everyday Settings*. . London: Continuum.
5. Garfinkel, H. (1967). *Studies in ethnomethodology*. Polity Press.
6. Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *ACM Computers in Entertainment*, 1(1), 1–20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
7. Godwin-Jones, R. (2012). Augmented reality and language learning: From annotated vocabulary to place-based mobile games. *Language Learning & Technology*, 20(3), 9–19. <http://llt.msu.edu/issues/october2016/emerging.pdf>
8. Govender, T., & Arnedo-Moreno, J. (2021). An analysis of game design elements used in digital game-based language learning. *Sustainability*, 13(12), 6679. <https://doi.org/10.3390/su13126679>
9. Greipl, S., Moeller, K., & Ninaus, M. (2020). Potential and limits of game-based learning. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 12(4), 363. <https://doi.org/10.1504/IJTEL.2020.110047>
10. Have, P. T. (Ed.). (2004). *Understanding qualitative research and ethnomethodology*. Sage Publications.

Litteratur

11. Holden, C., & Sykes, J. (2012). Mentira: Prototyping language-based locative gameplay. In *Mobile media learning: Amazing uses of mobile devices for learning* (pp. 111–130). Springer-Verlag.
12. Hung, H.-T., Yang, J. C., Hwang, G.-J., Chu, H.-C., & Wang, C.-C. (2018). A scoping review of research on digital game-based language learning. *Computers & Education*, 126, 89–104. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.07.001>
13. Kaplan-Rakowski, R., & Gruber, A. (2023). The impact of high-immersion virtual reality on foreign language anxiety. *Smart Learning Environments*, 10(1), 46. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00263-9>
14. Kirilova, M., Tranekjær, L., Pedersen, M., & Holmen, A. (2024). Language Learning in the Workplace - Literature review and recommendations. Retrieved from Copenhagen:
15. Kuindersma, E. C., Field, J. N., & van der Pal, J. (2016). *Game-based training for airline pilots* (No. NLR-TP-2015-480). National Aerospace Laboratory NLR. <https://reports.nlr.nl/server/api/core/bitstreams/9065adf1-5695-4721-a103-86745cc3f731/content>
16. Lewis, W. & Johnson. (2010). Serious Use of a Serious Game for Language Learning. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 20(2), 175–195. <https://doi.org/10.3233/JAI-2010-0006>
17. Li, K., Peterson, M., & Wan, J. (2022). Digital gaming in the language classroom: Student language performance, engagement, and perception. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*, 12(1), 1–25. <https://doi.org/10.4018/IJCALLT.291110>
18. Peterson, M. (2012). Learner interaction in a massively multiplayer online role playing game (MMORPG): A sociocultural discourse analysis. *ReCALL*, 24(3), 361–380. <https://doi.org/10.1017/S0958344012000195>
19. Peterson, M., Arshad, N. I., & Wrobetz, K. R. (2023). Digital games in English language teaching. In G. Kurt & P. Başkan (Eds.), *Educational technology in English language teaching* (pp. 265–285). Eğiten Publishing.
20. Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment*, 1(1), 21–21. <https://doi.org/10.1145/950566.950596>

Litteratur

21. Rasti-Behbahani, A. (2021). Why digital games can be advantageous in vocabulary learning. *Theory and Practice in Language Studies*, 11(2), 111–118. <https://doi.org/10.17507/tpls.1102.01>
22. Raza, F., & Asad, A. (2025). Designing game-based L2 courses for university-level learners. *Ludic Language Pedagogy*, 7, 17–41.
23. Stockwell, G. (2008). Investigating learner preparedness for and usage patterns of mobile learning. *ReCALL*, 20(3), 253–270. <https://doi.org/10.1017/S0958344008000232>
24. Susi, T., Johannesson, M., & Per Backlund. (2007). *Serious games—An overview*. University of Skövde, Sweden.
25. Tranekjær, L. (2020). LEAN diversity management in practice: The multi-functionality of questions as a resource to ensure understanding, participation and procedural compliance in a diverse workplace. *Scandinavian Studies in Language*, 11(1), 83-116.
26. Tranekjær, L. (2021). Læring på spil i arbejdsmarkedsrettet sprogundervisning - en videreudvikling af CALL-ressourcer i andet- og fremmedsprogsundervisningen. *Sprogforum*, 72, 71-82.
27. Tranekjær, L. (2024). Spilbaserede og ikke-spilbaserede digitale ressourcer som forskellige tilgange til situeret sproglæring. *Sprogforum*, 78, 31-39.
28. Tranekjær, L. (2025). Framing a situated learning experience for migrant workers - Different approaches to digital keying in second language learning resources. *Pragmatics and Beyond*.
29. Van Lier, L. (2000). From input to affordance: Social Interactive Learning from an Ecological Perspective. In *Sociocultural theory and Second Language Learning* (pp. 245-259). Oxford: Oxford University Press.
30. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Litteratur

31. Wagner, J. (1996). Foreign language acquisition through interaction - A critical review of research on conversational adjustments. *Journal of Pragmatics*, 26(Special Issue), 215-235.
32. Wagner, J. (2015). Designing for Language Learning in the Wild. In T. Cadierno & S. W. Eskildsen (Eds.), *Usage-Based Perspective on Language Learning* (pp. 75-102). Berlin, München, Boston: De Gruyter Mouton.
33. Walldén, R. (2024). Adult migrants' voices about learning and using Swedish at work placements in basic language education. *Studies in the Education of Adults*, 56(1), 43–65. <https://doi.org/10.1080/02660830.2023.2246763>
34. Williams-Bell, F. M., Kapralos, B., Hogue, A., Murphy, B. M., & Weckman, E. J. (2015). Using serious games and virtual simulation for training in the fire service: A review. *Fire Technology*, 51(3), 553–584. <https://doi.org/10.1007/s10694-014-0398-1>
35. Wrobetz, K. R. (2021). Board games versus smartphone applications: Gaming media in EFL contexts. In P. Clements, R. Derrah, & P. Ferguson (Eds.), *Communities of teachers & learners* (Vol. 2020, pp. 349–355). JALT. <https://doi.org/10.37546/JALTTPCP2020-43>
36. Wrobetz, K. R. (2023). Gaming in a foreign language: L2 vocabulary processing in a single-player role-playing game. In B. L. Reynolds (Ed.), *Vocabulary learning in the wild* (pp. 191–218). Springer Nature Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-99-1490-6_7
37. Wrobetz, K. R. (2026). *Digital gaming in the language classroom: Designing effective curricula*. Bloomsbury.
38. Zhang, R., Cheng, G., & Zou, D. (2025). Effects of digital game elements on engagement and vocabulary development. *Language Learning & Technology*, 29(1), 1–36.
39. Zhao, Y., Pan, J., Cao, J., Zhang, J., Dong, Y., Wang, Y., Hansen, P., & Wang, G. (2025). Unlocking the power of speech: Game-Based accent and oral communication training for immigrant English language learners via Large Language Models. *Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–24. <https://doi.org/10.1145/3706598.3713945>
40. Zheng, D., Young, M. F., Wagner, M. M., & Brewer, R. A. (2009). Negotiation for action: English language learning in game-based virtual worlds. *The Modern Language Journal*, 93(4), 489–511. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4781.2009.00927.x>