

Upotreba digitalnih alata i aplikacija u nastavi engleskog jezika

Anita Jokić, Prva riječka hrvatska gimnazija, Rijeka, Hrvatska
anitakuduz@gmail.com

Sažetak

U današnje vrijeme, gotovo je nemoguće zamisliti modernu nastavu bez upotrebe digitalnih alata, aplikacija i IKT tehnologije. Kako će se učenici nakon završetka školovanja na tržištu rada svakodnevno susretati sa nekim oblikom digitalnih sadržaja, opravdano je učenike privikavati na njihovo redovito korištenje u nastavi.

Ovaj rad donosi osvrt na devet digitalnih alata i aplikacija koje autor redovito koristi na nastavi engleskog jezika u gimnaziji: Quill, Spelling City, Write or Die, Puzzlemaker, Kahoot, Makebeliefscomix, Witty Comics, Skitch i Bubbl.us. Quill, Spelling City i Write or Die su aplikacije pomoću kojih učenici vježbaju vještinu pisanja, Dvolver je alat koji služi za brzu izradu kratkih video filmova, Puzzlemaker za izradu raznih vrsta križaljki, Kahoot za izradu kvizova koji se igraju putem pametnih telefona ili računala, Makebeliefscomix za online izradu stripova; Skitch je aplikacija koja služi za brzu i efektnu obradu fotografija uz dodavanje teksta i emotikona te Bubble.us koji služi za izradu mentalnih mapa.

Rad donosi rezultate i analizu ankete provedene na uzorku od 183 učenika gimnazije o učeničkim motivima i stavovima prema korištenju digitalnih alata i aplikacija u nastavi.

Nove tehnologije ne mogu zamijeniti nastavnika, no pomažu u savladavanju gradiva i stvaranju osjećaja sigurnosti u stranom jeziku, a učenicima donose mogućnost dostupnijeg, bržeg, funkcionalnijeg i raznovrsnijeg učenja.

Uvod

Okruženje u kojem današnji učenici rade i uče, uvelike se promijenilo u posljednjih 10ak godina u Hrvatskoj. Termini koje smo početkom novog tisućljeća smatrali dalekim i nepoznatim, sada su široko rasprostranjeni i dio su svakodnevne nastavnika i učenika. Tako danas učenje opisujemo kao online, web-učenje, e-učenje i, posljednjih godina: m-učenje. Od modernog se nastavnika očekuje poznavanje digitalnih tehnologija, korištenje informatičke opreme na svakodnevnoj bazi te unaprjeđenje 'offline' metodike. Učenici i sustav očekuju široku paletu različitih sadržaja – fotografije, audio zapise, video, animacije, umne mape i sl. Nasreću, nastavnik može odabrati čitav niz alata koje će koristiti za unaprjeđenje nastave.

Upotreba računala i pametnih telefona sa samo nekoliko klikova otvara svijet u moderno obrazovanje, a i najjednostavnije aplikacije u pametnim telefonima mogu poslužiti u svrhu nastave, npr. alarm kao ograničenje duljine pisanja, fotografiranje materijal umjesto kopiranja ili prepisivanja, aplikacija za glasovanje i ankete ili organizatori u koje učenici mogu upisati

važne datume i bilješke. Sve je veći i broj digitalnih udžbenika koji sadržavaju niz interaktivnih zadataka, baza podataka, vježbi i alata za samoprocjenu.

Vrlo često se nastavnik obeshrabri količinom aplikacija i alata koji su mu dostupni pa se radije i ne upušta u eksperimentiranje, što zbog vlastitog nedovoljnog znanja, što zbog nedostupnosti digitalne opreme u školama.

Škola u kojoj je autor zaposlen je sudjelovala u nekoliko međunarodnih projekata i usavršavanja u Londonu i Finskoj (Erasmus+, KA2 partnership) s naglaskom na suvremenu metodiku nastave i upotrebu digitalnih alata, a sudjeluje i u projektu e-Škola te je autor naučeno primijenio u nastavi, tijekom godine prateći odnos učenika i njihovu motivaciju prilikom korištenja pojedinih aplikacija. Upravo zbog silne količine edukativnih digitalnih aplikacija i alata, autor donosi pregled onih za koje je ustvrdio da funkcioniraju u učionici, imaju dobru povratnu informaciju učenika i lake su za uporabu [1].

Pozadina istraživanja: motivacija učenika

Pitanje motivacije u poučavanju stranog jezika je često istraživano, a od Gardnerovih zaključaka iz 1985. [2], teorija motivacije se značajno razvila, identificirajući razne tipove i stupnjeve motivacije pri učenju. Istraživanje o značaju 18 motivirajućih strategija u učionici [3] provedeno u Madridu je identificiralo najjače motivacijske strategije, među kojima se dominantno ističu audio-vizualni izvori, slijede nove tehnologije te rad u skupinama. Također, istraživanje naglašava značaj važnosti zadovoljenja potreba učenika, sudjelovanje učenika u procesu nastave i učenja, dobre ocjene, pohvale i nagrade, uspjeh učenika te ostvarenje učeničkih očekivanja. S druge strane, Dörnyei i Ushioda [4] su u istraživanju definirali demotivirajuće faktore, među kojima je sam nezainteresiran nastavnik na prvom mjestu, a slijede: smanjeno samopouzdanje učenika, opremljenost učionice, negativan stav prema stranom jeziku te izbor udžbenika. Istraživanje zaključuju mišljom kako treba imati na umu motiviranost i nastavnika i učenika – što je nastavnik više spreman pratiti promjene u metodici poučavanja, to su veći izgledi za pozitivnu motivaciju učenika.

Korišteni alati u nastavi

Tijekom nastavne godine 2016./2017. autor je u nastavi koristio dvadesetak raznovrsnih aplikacija u sedam razrednih odjela te je nakon korištenja svake učenicima podijeljen kratki upitnik sa pet pitanja/izjava, u kojem su učenici ocjenjivali aplikacije ocjenom 1-5 po kategoriji

(lakoća upotrebe, korist, zanimljivost, motivacija za samostalan rad te ukupni dojam). Na kraju nastavne godine odabrano je devet aplikacija koje su dobile najviše ocjene učenika te je provedeno detaljnije istraživanje o upotrebi tih aplikacija. U radu se navodi svih devet aplikacija uz kratak opis namjene svake te se prezentiraju iskustva u svakodnevnoj nastavi.

Quill

Američko Ministarstvo obrazovanja je provelo studiju 2011. i ustanovilo da 76% učenika nakon osam godina školovanja nije na očekivanoj razini pismenosti, vještini koja je itekako potrebna za razvijanje ostalih vještina – čitanja s razumijevanjem, kritičkog mišljenja i pisanja raznih tipova eseja [5]. Kao odgovor na rezultate istraživanja, kreirana je aplikacija Quill koja trenutno pruža alate koji omogućavaju učenicima pomoć pri proširenju vokabulara, jezičnih struktura i samoprocjene. Autor koristi aplikaciju tako da u tekstni okvir umetne bilo koji tekst (dio teksta iz lekcije, novinskog članka, učeničke zadaće i sl.) i jednim klikom označi riječi koje želi izostaviti. Učenik odmah po rješavanju dobiva povratnu informaciju, a sustav sam može generirati nove zadatke prema netočnim odgovorima kako bi učeniku ponudio daljnju vježbu u područjima u kojima treba napredovati. Koliko je aplikacija popularna, govori i činjenica da je u dvije godine više od 200 000 učenika logirano u aplikaciju, riješeno je 20 milijuna zadataka, prosječno 100 po učeniku. Aplikacija je posebno prikladna za učenike koji vole samostalan rad jer nudi mogućnost ciljanog dodatnog vježbanja.

Spelling City

Spelling city je aplikacija koja također nastoji unaprijediti vještinu pisanja na vrlo jednostavan i 'user-friendly' način, a sadrži niz tematskih odjeljaka: Teaching resources, Dolch-sight word lists, Compound words i sl. [6]. Kako se vokabular najbolje proširuje u kontekstu, korisno je uvježbavati zadatke u kojima se integrirana razna područja znanja. Tako aplikacija nudi oko 40 različitih igara pomoću kojih učenici mogu čitati, slušati, govoriti, pisati, rastavljati riječi i igrati igre riječi. Sav vokabular, pravopis, fonetika i aktivnosti za uvježbavanje duljih pisanja su standardizirani i tipizirani pa se lako mogu koristiti gotove liste riječi iz različitih područja, a nastavnici mogu i sami stvarati vlastite. Kako aplikacija omogućava i automatsko ocjenjivanje, ispravljanje i povratnu informaciju, kvalitetno i kvalitativno se može dugoročno pratiti napredak učenika i cijelog razreda, a mogu se i kreirati izvješća za administraciju ili roditelje što učenicima pruža uvid u napredak nakon rješavanja svakog pojedinog zadatka. Ova aplikacija često nudi webinare i trening video materijale za nastavnike.

Write or die

Write or die je još jedna aplikacija za uvježbavanje pisanja koja potiče natjecateljski duh i nastoji vrlo eksplicitno motivirati učenike na brže pisanje ili na količinski više pisanja. Program je vrlo jednostavan i nudi veliki raspon mogućnosti: pisanje određenog broja riječi u zadanom vremenu, postavljanje upozorenja (ekran pocrveni, pauci pužu po ekranu, oglasi se alarm ili se puštaju neugodni zvukovi) koja se automatski gase kada korisnik nastavi sa pisanjem [7]. Učenici vole koristiti ovu aplikaciju zbog interaktivnosti i 'prisile' da napišu zadano u roku, a s vježbom prelaze na više razine zadataka, skraćuju vrijeme ili povećavaju broj riječi. Aplikacija je vrlo korisna kao priprema za pisanje školskih zadataka, eseja, pisama i sl., a učenici izuzetno dobro reaguju na ovakav način uvježbavanja pisanja, vještine koja je sama po sebi zamorna te traži preciznost i kontinuitet u radu.

Dvolver

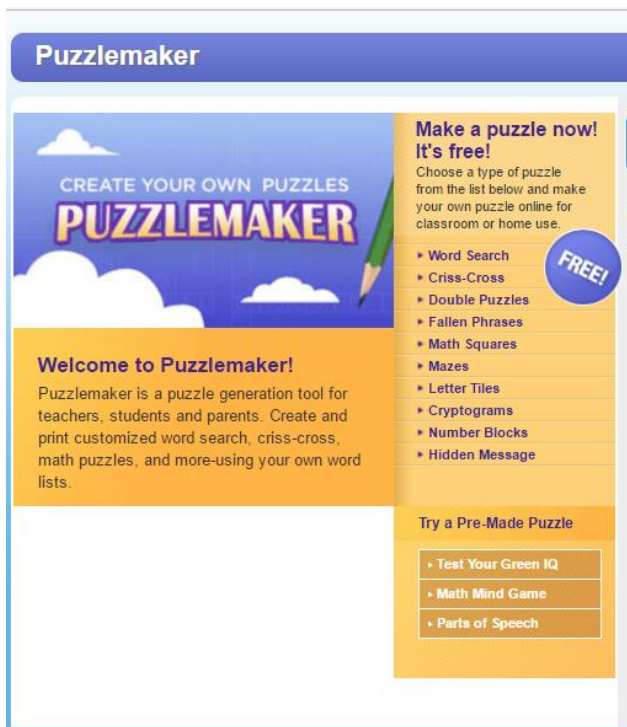
Dvolver je aplikacija pomoću koje se u vrlo kratkom roku mogu napraviti kratki filmovi bez ikakve posebne pripreme. Aplikacija je vrlo intuitivna te je samo potrebno pratiti korak-po-korak prijedloge i odabirati pozadinu, font, likove, okruženje, dio dana, glazbu i sl. Aplikacija zatim nudi praznine u koje učenici upisuju tekst dijaloga naizmjenice po ulogama, a zatim gotov film mogu pretpregledati i poslati elektronskom poštom [8]. Dvolver potiče kreativnost učenika i istovremeno uvježbavanje vještine pisanja, govorenja i slušanja, a izvrsna je i za rad s učenicima kojima nedostaje sigurnosti u vještini govorenja jer učenici likovima koje sami kreiraju daju 'glas' pišući tekst govora kojeg će likovi izreći u filmu (npr. balkonska scena Romea i Julije, razgovor oca i kćer o izlascima).



Slika 1: Prikaz zaslona aplikacije Dvolver

Puzzlemaker

Puzzlemaker je dio web edukativne stranice Discovery Channel-a te, kao što naziv govori, aplikacija koja omogućava vrlo brzo kreiranje raznih vrsta križaljki: osmosmjerke, labirinti, matematički kvadrati, kriptogrami i sl. [9]. Alat je vrlo jednostavan za korištenje, potrebno je upisati veličinu križaljke (npr. 10x10 slova) te u prozorčić umetnuti riječi koje će se automatski posložiti unutar križaljke, a ispod nje će se pojaviti opisne riječi po brojevima, kao i u klasičnoj križaljci. U dodatnim postavkama se može podesiti način križanja i mimoilaženja riječi, a riječi se mogu povezati u rječnik i dodati clip art slike. Autor koristi aplikaciju za ponavljanje riječi nakon završene lekcije, kao pripremu za ispit ili kao pomoć pri izradi domaćih uradaka.

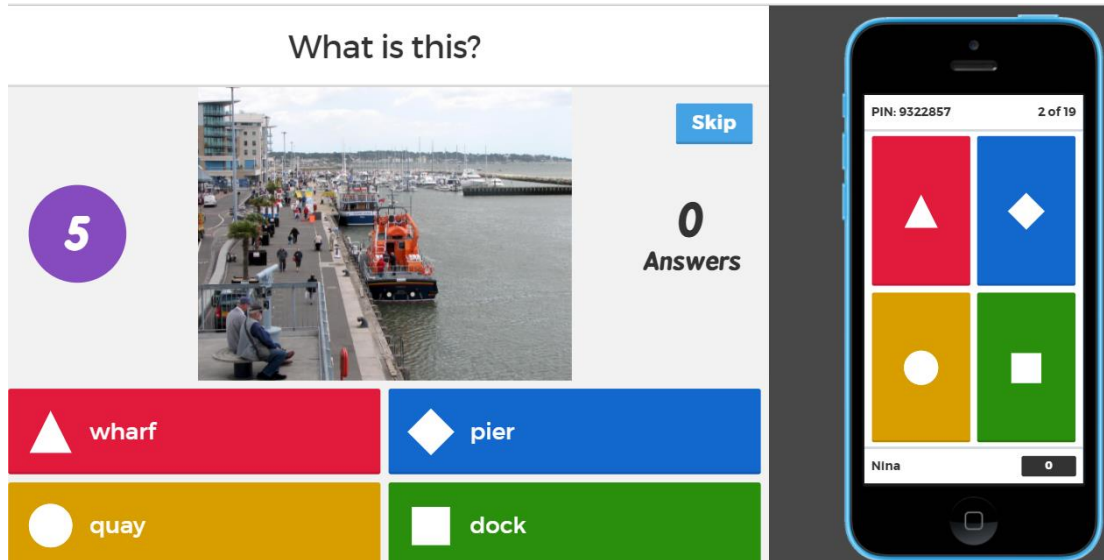


Slika 2: Prikaz zaslona aplikacije Puzzlemaker

Kahoot!

Kahoot! je alat izvrstan za izradu kvizova te poticanje natjecateljskog duha. Učenici izvrsno reaguju već prilikom prvog korištenja te često sami izražavaju želju za Kahoot-om. Aplikacija je vrlo jednostavna za uporabu: pitanja se upisuju redom te se može ponuditi najviše četiri odgovora, obilježava se točan odgovor, mogu se umetnuti fotografije ili video zapisi, odrediti vremensko ograničenje za odgovor [10]. Učenici se logiraju u aplikaciju pomoću pametnih telefona i računala i pristupnih kodova koje upisuju u web stranicu kahoot.it, pitanja se projiciraju na platno ili TV ekran, a učenik odabirom boje na svome telefonu ili računalu

odabire točan odgovor klikajući na boju koja ga označava. Nastavnik ili učenik mogu izraditi nove kvizove ili koristi jedan od 12 milijuna gotovih kvizova iz raznih područja, tema i razina znanja. Kako su mogućnosti postavljanja raznolike, Kahoot se može koristiti za uvježbavanje vokabulara, gramatike, razumijevanja teksta, znanja iz kulture i civilizacije i sl.



Slika 3: Prikaz zaslona aplikacije Kahoot!

Make Beliefs Comix

Make Beliefs Comix je web stranica i aplikacija pomoću koje učenici izrađuju kratke stripove koristeći gotove likove. Nije potrebna registracija, a učenici mogu poslati gotove stripove putem elektroničke pošte. Velik je izbor gotovih stripova u koje učenici mogu samo upisivati tekst stripa, a mogu se odabrati razni likovi, predmeti, pozadinske boje i drugi elementi [11]. Grafika je vrlo jednostavna i efikasna pa učenici rado uživaju u stvaranju priča, pisanju i vježbanju imaginacije i kreativnosti. Aplikacija je izuzetno osjetljiva na manjine u društvu pa tako likovi mogu biti raznih rasa, osobe sa invaliditetom i sl., a vrijedan je fokus stavljen na pozitivnost, svijest o drugima i prihvaćanje različitosti te tako učenici nesvjesno uče o raznolikosti i prihvaćanju manjina.

Skitch

Skitch je aplikacija koja na vrlo jednostavan način nudi oblikovanje fotografija, zaokruživanje dijelova fotografije i sl., što je izuzetno praktično kada učenik treba identificirati neki objekt, dio ili element sa fotografije [12]. Sve fotografije se mogu objaviti na webu te ih učenici mogu kasnije preuzeti na vlastita računala, a pokretanjem aplikacije se ulazi u intuitivni izbornik te se mogu odabrati fotografija, crtanje po karti, prazno platno ili dohvaćanje fotografija sa interneta. Same se fotografije mogu označavati koristeći strjelice, tekst, naljepnice

ili oblike, a fotografija se može zamagliti, sažeti ili odsjeći. Autor koristi aplikaciju za učenje prijedloga kada učenik zaokruži predmet koji je 'na, ispred, iznad, pored', pri poučavanju boja, pridjeva, tematskog vokabulara, npr. dijelovi kuće i sl.

Bubble.us

Bubble.us je besplatan online alat pomoću kojeg se vrlo jednostavno stvaraju umne mape koje se kasnije mogu preuzeti, poslati elektronskom poštom ili dijeliti. Umne mape su u učenju stranog jezika vrlo praktične te učenici mogu grupirati riječi prema temi, vrsti riječi, uporabi, porijeklu, značenju i sl., a njihova korist posebice dolazi do izražaja prilikom ponavljanja i sažimanja gradiva [13].

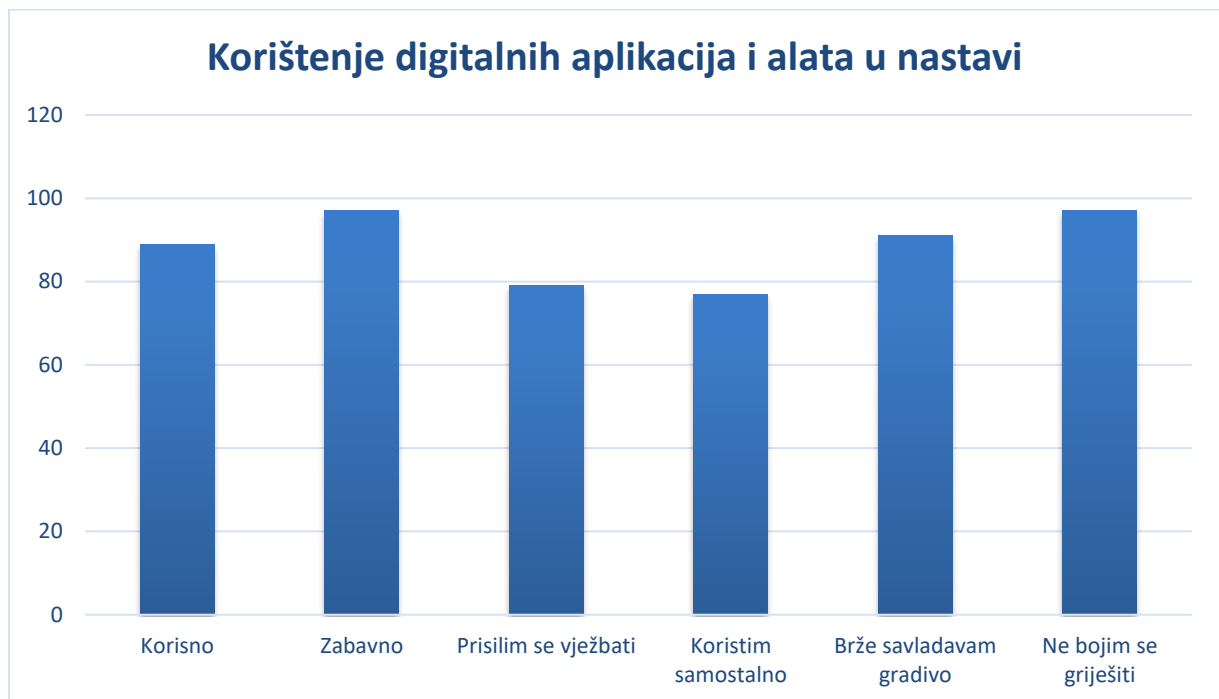
Rezultati i analiza ankete

Uzorak su predstavljala 183 učenika gimnazije od prvog do četvrtog razreda u kojoj autor predaje engleski jezik te koristi navedene aplikacije i alate u redovitoj nastavi. Anketa je provedena koristeći Survey Monkey tijekom ožujka 2017. Upitnik se sastojao od popisa aplikacija i digitalnih alata te kategorija unutar kojih su učenici trebali ocijeniti pojedinu aplikaciju (korisno, zabavno, prisilim se vježbati, koristim aplikaciju samostalno, brže savladavam gradivo, ne bojim se griješiti) ocjenom od jedan do pet.



Slika 4. Grafički prikaz zadovoljstva učenika aplikacijom/alatom

Na slici 4. je dan grafički prikaz odgovora na pitanje: Ocijenite kvalitetu aplikacije i vaše zadovoljstvo korištenja aplikacije ocjenom od 1,00 – 5,00 gdje 1 predstavlja najnižu ocjenu, a 5,00 najvišu ocjenu. Iz grafa je vidljivo kako su učenici sve aplikacije i alate ocijenili najmanje s prosječnom ocjenom 4,2- Dvolver i najviše s prosječnom ocjenom 4,9 – Kahoot. Drugi set pitanja se odnosio na korištenje digitalnih sredstava s obzirom na njihovu korisnost, zabavnost, svrhu i razloge samostalnog korištenja. Iz učeničkih odgovora prikazanih na slici 5. je vidljivo da 89% učenika digitalne alate smatra korisnim, 91% smatra da brže savladavaju gradivo, a čak 97% zabavnim te isti broj učenika otkriva da se ovakvim načinom nastave ne boje griješiti. Nešto je manji postotak učenika koji smatraju da se korištenjem digitalnim alata prisile ponoviti gradivo – njih 79% te 77% učenika aplikacije koje su koristili na nastavi koriste i samostalno kod kuće.



Slika 5. Grafički prikaz korištenja digitalnih aplikacija i alata u nastavi

Zaključak

Multimedija, digitalni sadržaji, aplikacije i web alati su postali široko prihvaćeni u modernoj učionici. Pozitivni utjecaj multimedije su privlačenje pozornosti polaznika, veća razina zainteresiranosti, motivacije i zadovoljstva učenika, bolje pamćenje sadržaja i primjena znanja u stvarnim i novim situacijama, slikovitije i jednostavnije pojašnjavanje težeg gradiva i materijala. Iz učeničkih odgovora je vidljivo da rado koriste digitalne alate te imaju dojam da tako napreduju, usvajaju gradivo na brži i zanimljiviji način. Digitalne tehnologije

omogućavaju moderan pristup nastavnim sadržajima, a zahvaljujući njihovoj primjeni u nastavi, današnjim učenicima se nudi mogućnost bržeg, samostalnijeg i funkcionalnijeg učenja. Istraživanje se može koristiti kao polazište za daljnje istraživanje razine motivacije, upotrebe digitalnih alata i stvarnog utjecaja na poboljšanje rezultata učenika. Naime, iako je upotreba digitalnih alata korisna i trenutno utječe na motivaciju, treba se daljnje istražiti i pratiti kako i koliko dugotrajno aplikacije i digitalni alati utječu na uspjeh učenika. Rad također nastoji ukazati na potrebu nastavnika na kontinuirano praćenje procesa učenja te sposobnost i spremnost na prilagodbu potrebama učenika. Ipak, ni sa digitalizacijom ne treba pretjerati jer su nastavnik i živa riječ nezamjenjivi u učionici. Digitalni alati bi trebali ostati upravo to – alati koje nastavnik koristi kako bi razbio monotoniju, približio nastavne sadržaje, poticao znatiželju učenika i izvodio raznovrsniju nastavu, a sve u cilju obogaćivanja znanja i napretka učenika. Kako kaže Tomlin [14]: “Volim nastavnika koji mi (za)daje za (ponijeti) kući nešto više od zadaće.

Popis literature

1. Jolliffe, Ritter, Stevens. *The online learning handbook: developing and using web-based learning*. London: Kogan Page. 2001.
2. Gardner, R. C. *Social Psychology and Second Language Learning: The Role of Attitudes and Motivation*. London: Edward Arnold. 1985.
3. Bernaus Mercè, Wilson Annie, Gardner Robert C. *Teachers' motivation, classroom strategy use, students' motivation and second language achievement*. Madrid: Porta Linguarum. 2009. Aplikacija Quill. [citirano 14.6.2017.]. Dostupno na <<http://quill.org>>
4. Aplikacija *Spelling city*. [citirano 14.6.2017.]. Dostupno na <<http://spellingcity.com>>
5. Aplikacija *Write or die*. [citirano 14.6.2017.]. Dostupno na <<http://write-or-die.en.softonic.com>>
6. Aplikacija *Dvolver*. [citirano 14.6.2017.]. Dostupno na <http://dvolver.com>>
7. Aplikacija *Puzzlemaker*. [citirano 14.6.2017.]. Dostupno na <<http://puzzlemaker.discoveryeducation.com>>
8. Aplikacija *Kahoot*. [citirano 14.6.2017.]. Dostupno na <<http://kahoot.it>>
9. Aplikacija *Makebeliefcomix*. [citirano 14.6.2017.]. Dostupno na <<http://www.makebeliefscomix.com>>
10. Aplikacija *Skitch*. [citirano 14.6.2017.]. Dostupno na <<http://skitch.com>>
11. Aplikacija *Bubble.us*. [citirano 14.6.2017.]. Dostupno na <http://kahoot.it>
12. Wagner, Jane, Marilyn French, i Lily Tomlin. *The Search for Signs of Intelligent Life in the Universe*. New York. HarperCollinsPublishers, 2012.