

TEMA T1.1: INOVACIJE U MODERNOM OBRAZOVANJU (Inovativne metode učenja, Tehnologija u službi znanja, Softverske platforme i alati u obrazovanju...)Paper No.T1.1-1
00930**MULTIMEDIJALNA PRIČA U NASTAVI STRANOG JEZIKA****Vesna Bulatović¹, Ivana Mirović²**^{1,2}Univerzitet u Novom Sadu, Fakultet tehničkih nauka, Novi Sad, Srbija¹vesna.bulatovic@uns.ac.rs, ²miriv@uns.ac.rs

Kratak sadržaj: Sa razvojem novih tehnologija koncept multimedijalnosti postaje značajan elemenat savremene komunikacije. Ovaj rad predstavlja primere korišćenja multimedijalne priče u nastavi stranih jezika na Fakultetu tehničkih nauka u Novom Sadu ističući potencijal nove digitalne forme u razvijanju sposobnosti komunikacije na stranom jeziku na kreativan način.

Cljučne reči: nastava stranog jezika, multimedijalnost, razvijanje kreativnosti

MULTIMODAL STORYTELLING IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES

Abstract: With the proliferation of new technologies the concept of multimodality becomes an important element of contemporary communication. The paper presents some examples of using multimodal storytelling in teaching foreign languages at the Faculty of Technical Sciences in Novi Sad emphasizing the creative potential this new digital form has for developing communication skills in a foreign language.

Key Words: foreign language teaching, multimodality, developing creativity

1. UVOD

Priča je jedan od najstarijih obrazovnih alata u obrazovanju koja nam pomaže da opišemo svet oko sebe na jedinstven i kreativan način. Sa razvojem obrazovnih tehnologija i pojavom naprednih digitalnih alata priča dobija naglašeni multimodalni i multimedijalni karakter. Koncept multimodalnosti [4] privlači pažnju poslednjih decenija, kako sa teorijskog aspekta razumevanja procesa komunikacije koji pored verbalnog uključuje i druge moduse komunikacije (vizuelni, zvučni), tako i sa praktičnog stanovišta primene ovog koncepta u različitim oblastima uključujući i proces učenja stranog jezika.

Savremeno shvatanje multimodalnosti polazi od pretpostavke da je jezik jedan od resursa odnosno modusa kojima se stvara značenje. Značenje se može realizovati kroz različite medije: tekst, govor, gestove, sliku, animaciju, video, itd. [3] Svaki modus nosi različite potencijale za prenošenje značenja u procesu komunikacije. Tradicionalno, pisani tekst nudi prednosti (eng. *affordances*) koje se odnose na linearnost, govor pruža različite mogućnosti kroz izbor tona, intenziteta zvuka, pauze i slično dok vizuelni mediji nude pogodnosti u predstavljanju prostora i simultanom predstavljanju različitih elemenata. Sa pojavom novih medija ove mogućnosti se dodatno proširuju (npr. interaktivna grafika, slajd šou) a pristupačnost novih digitalnih tehnologija pruža mogućnosti kreativnog korišćenja novih multimedijalnih resursa u svakodnevnoj komunikaciji. Novi vidovi komunikacije menjaju način na koji ljudi, naročito mladi ljudi, ostvaruju poslovne kontakte, privatnu komunikaciju, pristupaju različitim zabavnim i obrazovnim sadržajima. Nove mogućnosti istovremeno nose veliki potencijal za upotrebu savremenih vidova komunikacije u nastavi stranog jezika. Shodno tome, multimedijalna priča može da predstavlja veoma korisno obrazovno sredstvo u nastavi stranih jezika kako za nastavnike tako i za studente. Ona nam omogućava da predstavimo neku nastavnu jedinicu uz upotrebu različitih verbalnih i neverbalnih oblika komunikacije koristeći njihove različite semiotičke resurse. Istovremeno, ona služi i razvijanju nove vrste pismenosti koja uključuje sposobnost razumevanja multimedijalnih sadržaja, povezivanje informacija predstavljenih kroz različite medije kao i razvijanje kritičke sposobnosti korišćenja digitalnih izvora.

U ovom radu će biti predstavljena primena multimedijalne priče u nastavi stranih jezika na Fakultetu tehničkih nauka u Novom Sadu. Koristeći primere radova studenata koji su obrađivali jednu nastavnu jedinicu kroz multimedijalnu priču, autori će pokušati da istaknu potencijal nove digitalne forme u razvijanju sposobnosti komunikacije na stranom jeziku na kreativan način.

2. TEORIJSKI OKVIR

Ubrzan razvoj nauke i tehnologije krajem dvedesetog veka utiče i na sve rasprostranjeniju primenu obrazovnih tehnologija u nastavnom procesu. U literaturi se može pronaći više definicija obrazovne tehnologije. U knjizi *Obrazovna tehnologija* Mijanović [5] definiše obrazovnu tehnologiju kao „skup metoda, postupaka, organizacionih oblika i modela koji se kombinuju u obrazovanju na najracionalniji način sa adekvatnim nastavnim sredstvima, mašinama i uređajima, uz uvažavanje individualnih sposobnosti, predznanja i interesa učenika, a sve u cilju postizanja maksimalne ekonomičnosti, produktivnosti i kvaliteta obrazovanja“ (2002: 52).

Izbor obrazovne tehnologije zavisi od više kriterijuma. Bejts [6] predlaže upotrebu modela SECTIONS prilikom odabira obrazovne tehnologije:

S – studenti (eng. students); prilikom odabira obrazovne tehnologije moramo uzeti u obzir potrebe studenata, godina studiranja i nivo znanja. Najbitnije je da se utvrde potrebe studenata na datom kursu i shodno tome da se odabere odgovarajuća obrazovna tehnologija. Interesovanja studenata se takođe razlikuju i od godina studiranja, shodno tome, studenti prve godine imaju različite potrebe i interesovanja od starijih studenata. Zatim, nivo znanja studenata viših godina se razlikuje od nivoa znanja studenata prve godine fakulteta;

E – jednostavnost upotrebe (eng. ease of use); tehnologija je sredstvo a ne cilj u nastavnom procesu, shodno tome, obrazovna tehnologija mora da bude jednostavna za upotrebu kako nastavnicima tako i studentima;

C – troškovi (eng. costs); troškovi upotrebe obrazovnih tehnologija najčešće određuju odabir tehnologije. Nastavnik treba da donese odluku u zavisnosti od potreba studenata, nastavnika i ukupnog budžeta;

T – nastava i odabir tehnologije (eng. teaching and media selections); ovaj kriterijum uključuje pedagoške implikacije prilikom odabira tehnologije. Poželjna je saradnja nastavnika sa stručnjacima iz date oblasti prilikom odabira odgovarajuće tehnologije za dati kurs;

I – interakcija (eng. interaction); uticaj određene obrazovne tehnologije na međusobnu interakciju. Ovaj kriterijum je veoma važan budući da je dokazano da studenti mnogo bolje usvajaju znanje kada su aktivni i međusobno sarađuju;

O – problemi unutar institucije (eng. organisational issues); odabir tehnologije u nastavnom procesu zavisi od tehničke podrške fakulteta i obrazovne tehnologije koja se već koristi u nastavi;

N – saradnja (eng. networking); povezivanje studenata izvan učionice;

S – sigurnost i zaštita privatnosti (eng. security and privacy); zaštita podataka i privatnosti studenata moraju da budu od primarnog značaja prilikom odabira nastavne tehnologije [6].

Uzevši u obzir Bejtsov model autori su odabrali Moodle platformu na kursu engleskog jezika na Fakultetu tehničkih nauka budući da se već koristi na ostalim predmetima na fakultetu, a i studenti su već upoznati sa načinom rada ove platforme. Takođe, fakultet ima tehničku podršku za ovu platformu, jednostavna je za upotrebu i studenti imaju mogućnost pristupa i sa mobilnih uređaja. Zatim, nastavnici mogu sami da kreiraju svoje kurseve, prate napredak svakog studenta ponaosob i da kontrolišu pristup postavljenim sadržajima. Zadatak koji su studenti radili na ovoj platformi (kreiranje multimedijalne priče) bio je u sklopu kursa engleskog jezika koji je realizovan koristeći Moodle platformu.

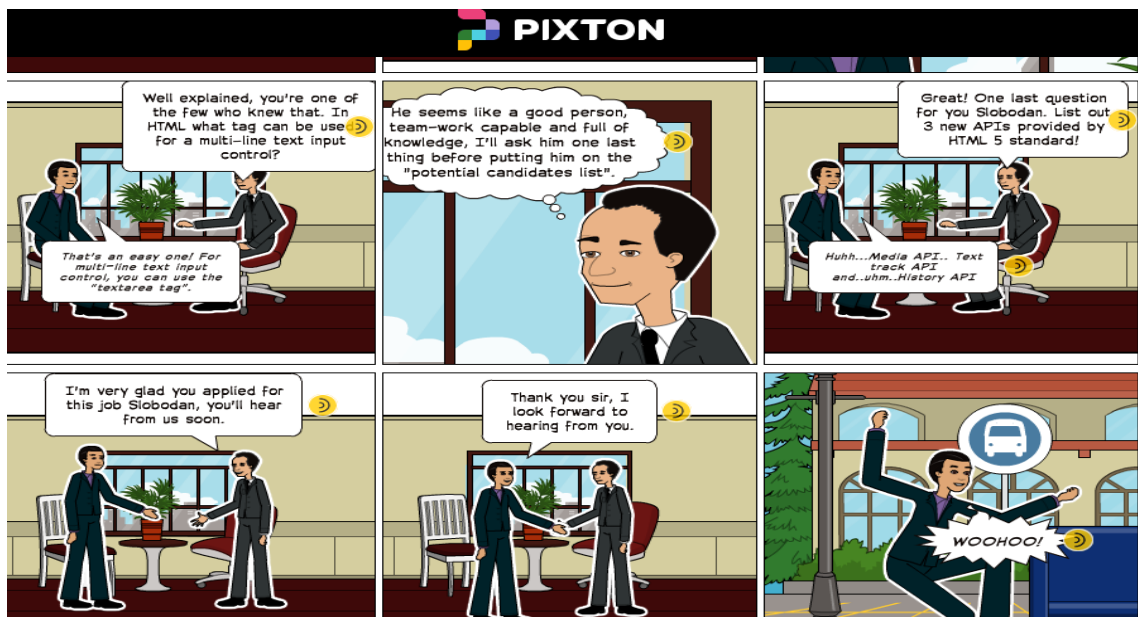
3. PRIMENA MULTIMEDIJALNE PRIČE U NASTAVI ENGLESKOG JEZIKA

U toku 2018/2019. godine u okviru diskusionih foruma na Moodle platformi studenti su imali zadatak da kreiraju svoje multimedijalne priče kao deo predispitnih obaveza na predmetu: Engleski jezik – srednji na prvoj godini, smer Softversko inženjerstvo i informacione tehnologije. Da bi uspešno napravili multimedijalnu priču studenti su morali da izaberu jednu nastavnu jedinicu i da prikažu njen sadržaj na multimedijalni način. Izbor teme je bio slobodan, studenti su sami birali nastavnu jedinicu u sastavu kursa koju će predstaviti na ovaj način. S obzirom da multimedijalna priča predstavlja kombinaciju različitih medija: audio, video, tekst i slika, studenti su trebali da kombinuju dva ili više medija (nisu morali da budu zastupljeni svi mediji). Dužina priče je bila ograničena na 3-5 minuta. Na početku kursa studenti su dobili listu nekomercijalnih programa za kreiranje stripova, animacija i mini filmova. Na slici 1. vidimo primer multimedijalne priče u formi stripa gde je korišćena nekomercijalna verzija programa za pravljenje stripova Pixton [7] koja studentima pruža sledeće mogućnosti:

- biranje gotovih pozadina;
- velika galerija likova koji nisu statični, tj. studenti mogu da koriste i govor tela i gestove u svojim pričama;
- ubacivanje svojih slika umesto gotovih pozadina;
- snimanje audio zapisa što predstavlja veliku prednost nad drugim sličnim programima;
- jednostavnost korišćenja;
- program primeren za studente softverskog inženjerstva.

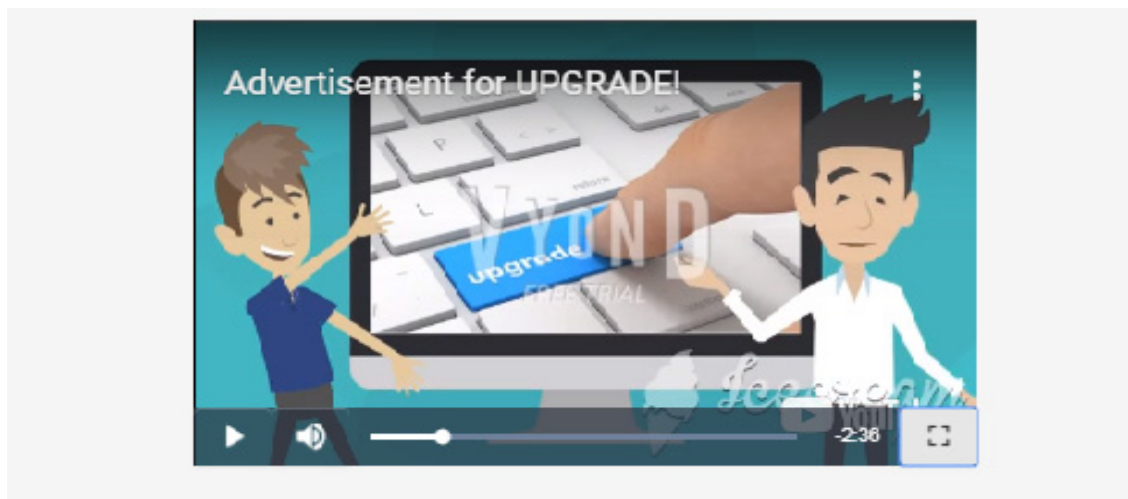
Za izradu multimedijalne priče na slici 1. student je odabrao nastavnu jedinicu intervju za posao, upotrebio vokabular koji je obrađen u toku časa i primenio svoje znanje u prikazu realne situacije. Multimedijalnost priče je postignuta kroz tekst u pisanoj formi, audio snimak (koji, na žalost, nije moguće prikazati u okviru ovog rada) i crtež. Na slici 1. je prikazan jedan deo multimedijalne priče na kojem se vidi ne samo primenjeni vokabular, već i

gestovi i jezik tela koji je primeren realnoj situaciji.



Slika 1. Primer multimedijalne priče u formi stripa

Na slici 2. se vidi primer multimedijalne priče u obliku animacije gde su dva studenta zajedno radila na izradi priče. Oni su odlučili da kroz animaciju predstavljaju promociju proizvoda i tako primene naučeni vokabular u realnoj situaciji. Multimedijalnost ove priče je postignuta kroz animirane slike, audio snimak (koji, na žalost, nije moguće prikazati u okviru ovog rada), i fotografije iz realnog života.



Slika 2. Prikaz multimedijalne priče u formi animacije – reklama proizvoda

Slika 2 prikazuje prvu sekvencu animacije koja prikazuje reklamu proizvoda, za izradu ove animacije je korišćena nekomercijalna verzija programa za izradu animacija Vyond [8] koja takođe omogućava studentima da kombinuju ponuđene pozadine, galeriju likova, audio i video zapise, lične fotografije i video snimke i na taj način u potpunosti iskrište svoju kreativnost. Pored stripa i animacije koji su prikazani u ovim primerima, studenti su koristili i formu mini filma koji u ovom radu neće biti prikazan.

U svim ovim primerima studenti su pokazali sposobnost da uspešno koriste različite semiotičke resurse i njihovu uzajamnu povezanost i na taj način kreiraju značenje. Komunikacija na stranom jeziku ovde nije ograničena na statičnu pisanu formu nego je ostvarena kroz dinamičnu multimedijalnu formu koja uključuje sliku i ton. Tako su zahvaljujući multimedijalnoj formi, studenti imali priliku da uvežbavaju i razvijaju različite jezičke veštine.

Primena multimedijalne priče u nastavi stranog jezika ima i druge prednosti. Kreiranjem sopstvenih multimedijalnih priča studenti na kreativan način usvajaju znanje, kritički razmišljaju, sarađuju sa drugim studentima i tako postaju aktivni učesnici procesa sticanja znanja. Interaktivnost menja način učenja i podstiče razvijanje veština višeg reda. Studenti prestaju da budu „pasivni potrošači medija” i postaju „aktivni stvaraoci medija” [2]. Kreiranjem multimedijalne priče studenti postaju kreativni stvaraoci biranjem teme priče, istraživanjem teme i načina kreiranja priče, zatim pisanjem dijaloga ili teksta i konačno pravljenjem same multimedijalne priče [1]. Robin [1] dalje ističe da primenom multimedijalnih priča u nastavi studenti takođe razvijaju takozvane veštine za 21. vek (eng. 21st Century Skills):

- digitalna pismenost (eng. digital literacy) – sposobnost komunikacije u današnjem svetu, razumevanje različitih izvora informacija;
- ukupna pismenost (eng. general literacy) – sposobnost čitanja, tumačenja, kreiranja i odgovaranja na poruke;
- tehnološka pismenost (eng. technology literacy) – upotreba računara i ostalih tehnologija;
- vizuelna pismenost (eng. visual literacy) – sposobnost razumevanja, stvaranja i komuniciranja korišćenjem vizuelnih modusa;
- informativna pismenost (eng. information literacy) – sposobnost traženja, procene i sinteze informacija [1].

4. ZAKLJUČAK

Multimedijalnost je postala jedna od ključnih tema savremene komunikacije. Razumevanje uloge multimodalnosti i prednosti pojedinih modusa u komunikaciji kroz savremene digitalne medije predstavlja važnu veštinu u razvijanju nove forme pismenosti koja postaje neophodna u XXI veku. U tom kontekstu i komunikacija na stranom jeziku se susreće sa izazovom da koristi dinamične multimedijalne forme, primerene savremenim zahtevima i senzibilitetu mladih generacija. Korišćenje multimedijalne priče u nastavi engleskog jezika sa studentima softverskog inženjerstva na Fakultetu tehničkih nauka u Novom Sadu je jedan od primera produktivnog korišćenja mogućnosti koje pružaju nove tehnologije. Multimedijalna priča predstavlja sintezu različitih veština: jezičkih, organizacionih i prezentacionih, koje su studenti upotreбили na kreativan način. Rad na multimedijalnoj priči pruža mogućnost razvijanja i primene različitih jezičkih veština kao i kreativnog individualnog ili timskog rada. S obzirom da su studenti su pokazali sposobnost da inventivno odgovore na zadatak i specifične zahteve koja ova forma zadatka postavlja, korišćenje multimedijalne priče može postati korisna praksa u nastavi stranog jezika.

5. LITERATURA

- [1] Bernard R. Robin, Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for 21st Century Classroom, *Theory into Practice*, 47, 220-228, Routledge Taylor & Francis Group, 2008. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- [2] Charlie Gere, *Digital Culture*, Edicija: Reaktion Books Ltd, London, 2008.
- [3] Gunther Kress, Gains and Losses: New Forms of Texts, Knowledge, and Learning, *Computers and Composition*, 22(1), 5-22, 2005. <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2004.12.004>
- [4] Gunther Kress, Theo van Leeuwen, *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*, Oxford University Press, Oxford UK, 1-2, 2001.
- [5] Nikola Mijanović, *Obrazovna tehnologija*, N.J.P. Pobjeda, Podgorica, 2002.
- [6] Tony Bates, *Guidelines for Designing Teaching and Learning*, Tony Bates Associates Ltd, Vancouver BC, 2014. <https://opentextbc.ca/teachinginadigitalage/>
- [7] Pixton, <https://www.pixton.com/>
- [8] Vyond <https://www.vyond.com/>