



## E-učenje i hrvatski jezik

Obrazovanje je područje u kojemu je tehnologija, posebno pojava interneta, izazvala velike promjene. Važna je promjena postupno uvođenje e-učenja u neke dijelove obrazovnog procesa. Iako zbog nedovoljne opremljenosti škole imaju mnogo poteškoća pri uvođenju e-učenja, tehnologija postaje sve dostupnija i jeftinija, a besplatnih obrazovnih programa koji se mogu preuzeti s interneta ima mnogo, pa je sigurno da će u budućnosti e-učenje biti sve prisutnije u školama.

Naziv *e-učenje* (engl. *e-learning*) prvi je put upotrijebljen 1999. godine na seminaru *Computer Based Training* (CBT), ali je ideja e-učenja bila osmišljena i prije. Smatra se da se e-učenje razvilo iz učenja na daljinu, koje se primjenjivalo u dopisnim školama u 19. stoljeću. E-učenje datira barem od 1984. godine, kad su se pojavili računalni tečajevi na disketama, a poslije i na CD-ovima. Od početka do kraja 90-ih svjetska mreža (engl. *World Wide Web*) razvila se kao platforma za masovnu komunikaciju, pa se većina istraživanja povezanih s e-učenjem počinje usmjeravati na nju. Prvo su se obrazovni materijali počeli raspačavati mrežno kako bi se smanjili troškovi tiskanja i prijenosa, a pojavom Weba 2.0 omogućeno je stvaranje virtualnih okruženja za učenje u kojima učenici i nastavnici mogu komunicirati.

Postoje različite definicije e-učenja. U priručniku *Osnove e-učenja* (<http://www.srce.unizg.hr/tecajevi/popis-osnovnih-tecajeva/A206>) ono se određuje kao proces učenja potpomognut i podržan uporabom informacijsko-komunikacijskih tehnologija. Taj proces uključuje mnogo različitih aktivnosti u kojima je, bez obzira na tehnologiju, učenje ključni element. Poseban je naglasak u toj definiciji stavljen na učenje kao proces neovisan o tehnologiji. U e-učenju upotrebljavaju se nove multimedijske tehnologije i internet kako bi se poboljšala kvaliteta učenja jer je olakšan pristup izvorima i uslugama te razmjena podataka i suradnja učenika (ili polaznika tečaja) i nastavnika.

E-učenje dijeli se ovisno o tome u kojoj je mjeri tehnologija zastupljena u obrazovnom procesu. E-učenje može se kombinirati s tradicionalnim učenjem tako da se dio nastave izvodi mrežno (engl. *online*), a dio na tradicionalan način. Alati e-učenja katkad se primjenjuju kao pomoć u tradicionalnoj nastavi, npr. nastavnik

\* Josip Mihaljević diplomirao je arhivistiku i informatiku (nastavnički smjer).

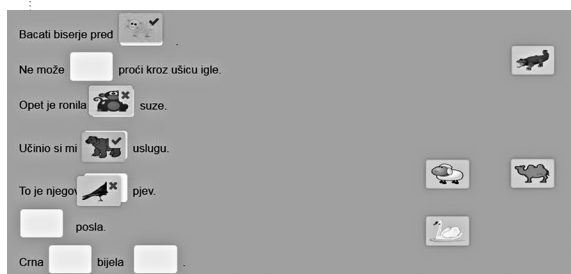
se koristi prezentacijom u PowerPointu tijekom izlaganja, a učenici samo slušaju i zapisuju ili se nastavnik nakon izlaganja ili u fazi motivacije koristi obrazovnom igrom za provjeru naučenoga ili motiviranje učenika za usvajanje gradiva. Katkad tradicionalne nastave uopće nema jer se cijeli program odvija mrežno, a polaznici programa ne susreću se uživo, nego samo mrežno komuniciraju. O takvome tečaju hrvatskoga jezika bit će riječi u idućemu broju *Hrvatskoga jezika*. Svaka vrsta e-učenja više je ili manje primjerena određenom okružju ovisno o tome je li riječ o osnovnome, srednjemu ili visokome obrazovanju ili o specijaliziranome tečaju te o tome o kojemu je predmetu riječ. I u postojećemu obrazovnom sustavu mogu se na različite načine iskoristiti prednosti e-učenja. U sljedećoj se tablici prikazuju prednosti i nedostaci e-učenja.

kriterij	prednosti	nedostaci
mjesto	Za održavanje obrazovnoga procesa nije potrebno osigurati poseban prostor.	Neki prostori nisu dobro opremljeni za kvalitetno izvođenje e-učenja (npr. nema pristupa internetu, nedovoljan je broj računala).
vrijeme	Vrijeme učenja može se planirati i izvoditi u skladu s mogućnostima svakoga učenika/polaznika.	Ako se učenicima/polaznicima da mogućnost da slobodno planiraju vrijeme za učenje, oni umjesto učenja mogu raditi i što drugo.
dostupnost izvora	Moguće je brže i lakše doći do potrebnih podataka.	Podataka na internetu ima previše te je teško naći pouzdan izvor.
priprema, objava i izmjena nastavnih materijala	Digitalni materijali lakše se mogu objaviti i održavati na internetu te po potrebi izmijeniti i prilagoditi pojedinomu učeniku/polazniku.	Postoji opasnost od neovlaštenoga preuzimanja nastavnih materijala te mogućnost da je programska podrška nedostatna za pokretanje multimedijjskih materijala poput obrazovnih igara.

Interaktivnost je glavna prednost e-učenja zato što omogućuje učeniku/polazniku da bude u interakciji sa sadržajem, s nastavnikom i s ostalim učenicima/polaznicima. Forum se smatra jednim od širih i uspješnijih interaktivnih alata i primjenjuje se na mnogim sveučilištima. Služi za raspravu o različitim nastavnim temama i osobito je primjeren društveno-humanističkim predmetima. Uz forum se u istu svrhu mogu iskoristiti i neki alati Weba 2.0. Drugi su interaktivni sadržaji koji se mogu primijeniti u nastavi interaktivne slike i karte, mrežni testovi za samoprocjenu, virtualne simulacije, interaktivne igre te drugi sadržaji koji interaktivno vode učenika ili polaznika do usvajanja određenih znanja.



daktilografsko-pravopisna igra



igra povlačenja s frazemima



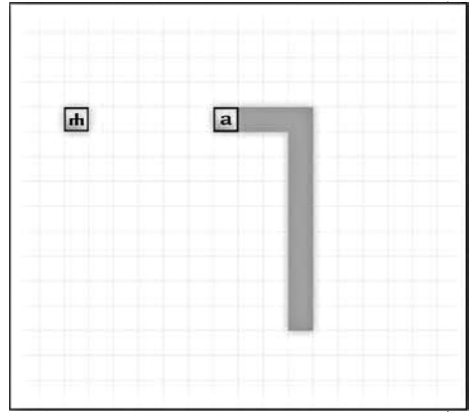
memori s primjerima sa stranice *Bolje je hrvatski* (bolje.hr)

## Mrežni testovi i obrazovne igre

U ovome ću broju *Hrvatskoga jezika* prikazati neke mrežne testove i interaktivne igre namijenjene usvajanju gradiva hrvatskoga jezika i učenju glagoljice. Na poveznici <http://jezicneigre.tk/> može se u radnoj inačici isprobati nekoliko obrazovnih igara namijenjenih učenju hrvatskoga jezika. Prve su dvije igre kvizovi znanja za osnovnu i srednju školu, koji se sastoje od različitih tipova zadataka. Treća je igra igra povlačenja (engl. *drag-and-drop*) u kojoj se u rečenice dovlače sličice životinja kako bi se dobili frazemi. Četvrta je igra memori sastavljen prema mrežnim stranicama *Bolje je hrvatski* (bolje.hr). U toj se igri spajaju neprilagođeni anglicizmi s hrvatskim nazivima. U petoj igri (daktilografsko-pravopisna igra) igrač brzim tipkanjem pogađa riječi koje imaju koji pravopisni problem (npr. *č, ć, ije, je, đ, dž*, veliko slovo). Korpus riječi sastavljen je prema radnoj inačici abecedarija *Maloga školskog pravopisa*, koji se izrađuje u Institutu za hrvatski jezik i jezikoslovlje. Na istoj se poveznici nalazi i interaktivna vremenska lenta koja prikazuje povijest hrvatskih rječnika. Na stranicama Staroslavenskoga instituta ([https://www.stin.hr/hr/article/120/memori\\_s\\_glagoljicom](https://www.stin.hr/hr/article/120/memori_s_glagoljicom)) nalazi se igra memori s glagoljicom. U njoj igrači spajaju latinična slova s glagoljičnima. Igra ima nekoliko razina, a na svakoj se razini povećava broj slova te se svaka razina posebno boduje. Na stranicama Staroslavenskoga instituta nalazi se i zmija s glagoljicom (<https://>

zci.stin.hr/games/glagoljojed/). U toj igri igrač nadzire kretanje zmije, čija se glava sastoji od latiničnoga slova koje treba progutati odgovarajuće glagoljično slovo. U svakome se krugu mijenjaju slova.

Sve su navedene igre izrađene s pomoću besplatne programske podrške. Spomenuti multimedijски sadržaji (osim zmije i daktilografske igre) mogu se pokrenuti i na mobilnim uređajima jer se njihov sadržaj prilagođuje veličini zaslona te podržavaju pokretanje na različitim mrežnim preglednicima poput Firefoxa, Chroma, Microsoft Edgea i Internet Explorera.



zmija s glagoljicom



vremenska lenta



Učenci osnovnih škola igraju obrazovne igre na Danima otvorenih vrata u Institutu za hrvatski jezik i jezikoslovlje.