

Stručni rad

# **IZRADA DIGITALNE KNJIGE U NASTAVI TALIJANSKOG JEZIKA**

Miranda Majcan Rajković, profesorica talijanskog jezika  
Srednja škola Izola, Izola, Slovenija

## Sažetak

Učenje na daljinu me potaklo na traženje drugačijih načina učenja i poučavanja. Koristila sam Arnes virtualne učionice, Zoom videokonferencijski sustav, razne h5p aktivnosti, web aplikacije (miMind, Canva, Quizlet, Padlet, ppt sa zvukom), sustave za elektroničko glasanje (Google Forms, Moodle upitnici) i platforme za učenje Liveworksheets i Wordwall. Željela sam nadograditi različite faze školskog sata aktivnijim metodama učenja i različitim oblicima suradničkog učenja. Ovakvim načinom učenja učenici stječu nove vještine i razvijaju digitalne kompetencije. Nakon povratka u školu, nastavila sam s uključivanjem korištenja web aplikacija i alata u svoju nastavu. U ovom članku predstavljam projekt Svijet bajke. U uvodu predstavljam važnost kreativnog pisanja i alat StoryJumper koji su učenici koristili za pisanje digitalne bajke. Nastavljam s prikazom primjera iz prakse, gdje su učenici četvrte godine smjera Predškolski odgoj i obrazovanje u Srednjoj školi izradili digitalne knjige i alat za njihovu vršnjačku evaluaciju. Riječ je o učenicima koji četvrtu godinu uče talijanski. Na kraju predstavljam rezultate evaluacije učenika nakon završenog projekta i osobno iskustvo u vezi s korištenjem metode izrade digitalne knjige u pedagoškom procesu.

**Ključne riječi:** StoryJumper, projektni rad, evaluacija, srednja škola

## 1. Uvod

Digitalizacija otvara vrata kreativnosti u školskom prostoru. Većina mladih, za koje se uvriježio pojam digitalnih domorodaca, zna koristiti web preglednike, web rječnike, virtualne učionice, e-udžbenike, društvene mreže,... Sva ta znanja nastavnik može koristiti u procesu učenja kako bi učenici bili aktivniji, motiviraniji i kreativniji. Projektnim radom željela sam potaknuti kreativno pisanje učenika u nastavi književnosti. Blažić [1] tvrdi kako je kreativno pisanje stvaranje (polu)kreativnih tekstova (učenici se kreativno služe jezikom, s posebnim naglaskom na pisano izražavanje). Cilj ovakvog pisanja tijekom nastave je produbljivanje književnih vještina, a ne odgoj književnika ili pjesnika.

Željela sam postići da učenici prilikom pisanja bajke stvaraju novi tekst, a ne da sintetiziraju ideje drugih u neko novo značenje. U stvaranju digitalne knjige koristili su jednostavan, besplatni softverski alat, StoryJumper, kao pomoć u razvoju kreativnog pisanja. Alat se može koristiti u različitim fazama nastave (aktivacija predznanja, učenje novih gradiva, konsolidacija, provjera i ocjenjivanje znanja) za izradu jednostavnih proizvoda nastalih tijekom školskog sata ili za izradu složenijih proizvoda koji nastaju tijekom nekoliko školskih sati, npr. u nekom projektu. Učenici stvaraju knjigu tako što napišu tekst, opremaju je slikama, zvukom, vlastitim fotografijama. Na naslovnicu knjige upisuju imena autora i naslov priče. Iako je alat na engleskom, učenici su bez problema napravili digitalnu knjigu. Pisac može komponirati književne figure na temelju djela koje pronade u uređivaču pod nazivom „rekviziti“ ili odabrati već napravljene. Pod imenom „Blackground“ može se birati scenu. Prilikom dodavanja teksta, alat nudi mnogo različitih oblika prikaza teksta. Autor može promijeniti font, boju, oblik i veličinu. Knjigu se može podijeliti s cijelim svijetom, sa svojim prijateljima na Facebooku ili putem e-maila [4].

## 2. Projekt Svijet bajke

Učitelji su svjesni da je znanje trajnije i korisnije ako su učenici aktivni u učenju i ako se učenje odvija na personaliziraniji način. Današnji digitalni domoroci više nisu zadovoljni tradicionalnom poučavanjem i frontalnim učenjem, jer su stalno izloženi digitalnim medijima, što su potvrdili i sudionici konferencije Resetiranje obrazovanja i osposobljavanja za digitalno doba. Istaknuli su potrebu nadogradnje obrazovanja putem digitalizacije i umjetne inteligencije, osposobljavanja nastavnika za moderne digitalne kompetencije i omogućavanja suvremenih tehnologija u školama [3].

Žbogar ističe da u škola ima previše teorije, a premalo praktičnog rada, istraživanja, kreativnog čitanja i pisanja, učenja s razumijevanjem i poticanja znatiželje. Smatra da treba više pažnje posvetiti izražavanju iskustava nakon interpretativnog čitanja te da je potreban osobniji pristup s kojim učenici sami dolaze do spoznaja o pročitanom tekstu. [5].

Gore navedene smjernice slijedila sam u radu na projektu pod nazivom Svijet bajke, kojim sam željela postići sljedeće ciljeve učenja:

- razmatranje osnovnih karakteristika bajke kao književne vrste,
- promicanje učenja stranih jezika,
- stvaranje u timu,

- korištenje obrazovne komunikacijske tehnologije,
- promicanje kreativnog pisanja i umjetničkog izražavanja,
- interdisciplinarna povezanost talijanskog jezika i umjetničkog obrazovanja,
- razvoj digitalnih kompetencija.

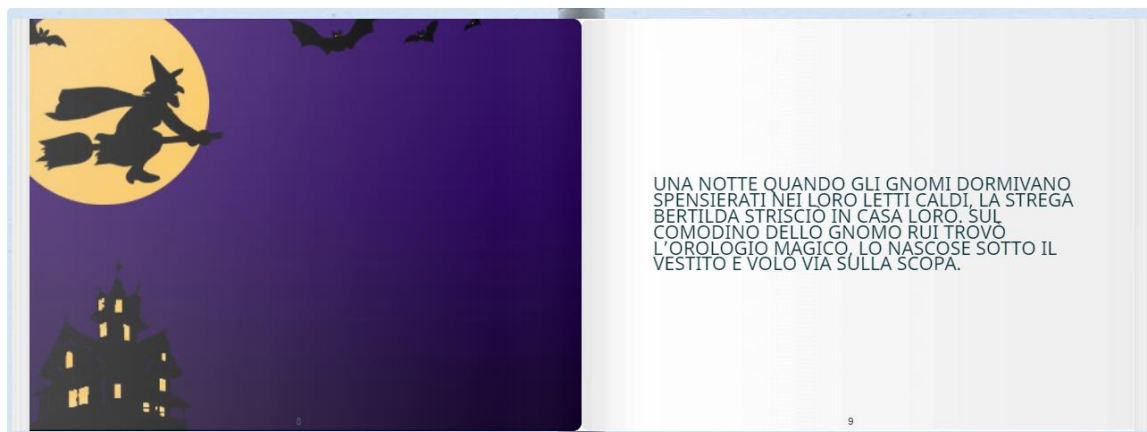
Učenici su raspravljali o sadržajima učenja prema principima obrnute učionice (eng. Flipped classroom), te se unaprijed pripremali za domaću zadaću. U virtualnu učionicu dodala sam nastavne materijale. Prije škole učenici su kod kuće pročitali kratku bajku na talijanskom jeziku, a zatim je pogledali na internetu. Slijedili su zadaci na radnom listu, gdje su odgovarali na pitanja učiteljice. Na početku sata učenici su odgovarali na pitanja po izboru u Google anketnom upitniku koja su se odnosila na sadržaj bajke pročitane kod kuće. Na temelju odgovora učenika ažurno sam ukazivala na greške. Nakon uvodnog dijela podijeljeni su u parove i rješavali zadatke na nastavnom listu. U svojim odgovorima morali su uzeti u obzir karakteristike pročitane bajke (npr. navesti i opisati obilježja pročitane bajke). Učenici su raspravljali o pitanjima u parovima, formulirali odgovore i informirali svoje kolege iz razreda o svojim nalazima. U završnom dijelu školskog sata podijeljeni su bili u skupine po troje i u bilježnicu nacrtali misaoni obrazac o karakteristikama bajke.

Sljedeći školski sat učenici su se podijelili u parove i pripremili plan za pisanje bajke. Plan se mogao pripremiti u obliku misaonog uzorka, crteža ili tablice. U planiranju su učenici vodili računa o informacijama koje su dobili na prethodnom školskom satu. Trebali su odrediti bajkovite likove i njihove karakteristike, vrijeme i mjesto događanja, broj bajke, čarobne predmete, sadržaj i strukturu (uvod, radnja, rasplet) i poduku priče.

Sljedeća dva školska sata bila su posvećena izradi teksta odnosno pretvaranju ideje u pisani tekst. Blažić [2] napominje da formulacija stvara brojne probleme i prepreke te od pisca zahtijeva da razvije, objasni, ispravi i uskladi osobne ciljeve s općim. Kao rezultat toga, pisci se često vraćaju iz faze pretvorbe u fazu planiranja. Nadalje kaže da je proces pretvorbe vođen pisanim planom koji misli prevodi u pisani oblik jezičnim sredstvima i usklađuje ih s informacijama u dugoročnom pamćenju pisca. Pisanje teksta u fazi pretvorbe ima dvije karakteristike: prva značajka je pisanje u obliku cijelih rečenica, a druga značajka se odnosi na samoispitivanje i kontrolu tijeka pisanja i nastajanja teksta. Tada se učenik pisac pita: „Kako da to kažem!“

Jedan školski sat proveli smo pregledavajući i uređujući napisanu bajku. Učenici su prvo usporedili zamišljeni i napisani tekst, a potom ispravili eventualne greške. Pri tome su pazili na pravopis, gramatičku ispravnost, stil (ispravan oblik riječi, ispravan red riječi, ponavljanje istih rečeničnih obrazaca/riječi, korištenje neprikladnih riječi,...). U ovoj sam fazi uspješnim učenicima davala povratne informacije na način koji ih je usmjeravao na ono što još trebaju učiniti da bi bili uspješniji. Označavala sam te ispravljala pogreške i davala konkretne savjete za napredak učenicima s poteškoćama u učenju. Htjela sam im olakšati ispravljanje pogrešaka kako ne bi izgubili motivaciju za daljnji rad zbog brojnih grešaka.

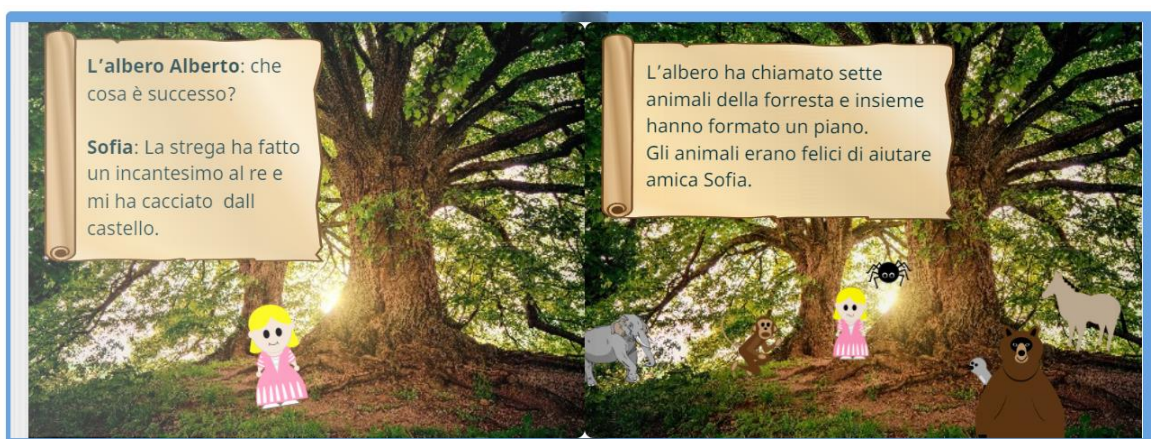
Uslijedila su još dva školska sata, gdje su učenici koristili prijenosno računalo i aplikaciju StoryJumper za izradu digitalnih knjiga. Proizvode učenika objavila sam u virtualnoj učionici.



Slika 1: Proizvod učenika s nazivom Gli gnomi del tempo e l'orologio magico del tempo atmosferico



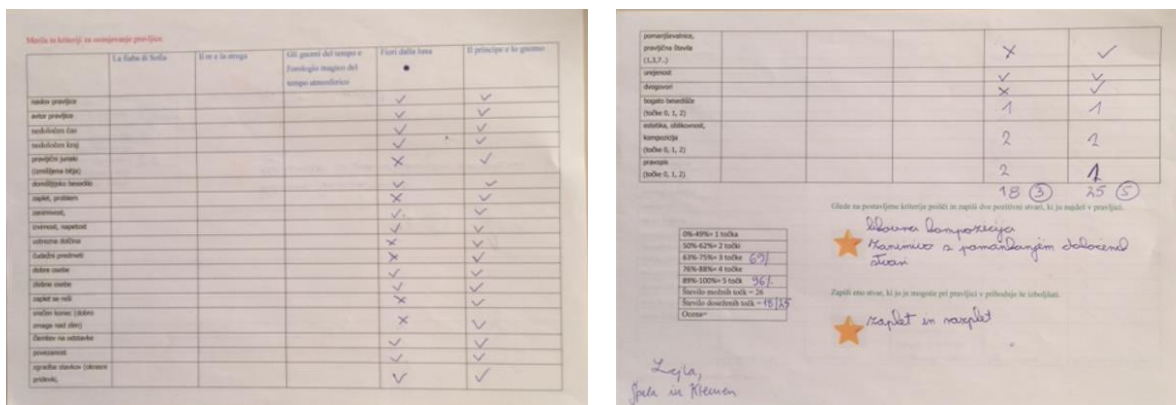
Slika 2: Proizvod učenika s nazivom Il re e la strega



Slika 3: Proizvod učenika s nazivom La fiaba di Sofia

## 2.1. Vršnjačka evaluacija

Učenici su kod kuće pregledavali i čitali sve digitalne knjige i za svaku knjigu na list napisali po jednu zanimljivost. Taj list je bio autorima knjige onda uručen u školi. Posljednji školski sat projekta bio je posvećen vršnjačkoj evaluaciji digitalnih knjiga. Svaki je par analizirao dvije bajke koristeći obrazac na kojem su ispisani kriteriji uspješnosti, koje smo osmislili zajedno s učenicima. Na kraju su učenici zapisali što smatraju dobrim i što bi mogli poboljšati. Prednost takvog ocjenjivanja je što učenici koji predstavljaju zadatak dobivaju povratnu informaciju i od učitelja i od kolega iz razreda.



Slika 5: Fotografija ispunjenog obrasca

U završnoj evaluaciji svi su učenici izrazili pozitivno mišljenje o ovakvom načinu rada. Kao prednosti su istaknuli:

- samostalnost i veća osobna predanost nastavi,
- kreativnost,
- originalna metoda ocjenjivanja,
- upoznavanje i korištenje novih web alata,
- drugačiji način učenja i savladavanja novog vokabulara,
- timski rad,
- razmjena iskustava i znanja između kolega iz razreda,
- primjenjivost stečenog znanja u budućoj profesiji,
- korištenje znanja stečenih u likovnom odgoju i obrazovanju.

## 3. Zaključak

Projektni rad bio je zanimljivo iskustvo i učiteljici i učenicima. Takva nastava potiče kreativno razmišljanje, samostalno stvaranje vlastitih proizvoda i suradnju. Uvjeren sam da je nastava korištenjem informacijske i komunikacijske tehnologije kvalitetnija te da podiže i održava učinkovitu motivaciju za učenje, što su potvrdili i učenici u evaluaciji. Na temelju iskustva koje sam stekla u radu s učenicima, mogu reći da oblik projektnog rada sa stvaranjem digitalne knjige utječe na razvoj digitalnih kompetencija. U stvaranju ovakvih priča učenici razvijaju čitav niz sposobnosti, vještina i znanja. U svakom slučaju, učitelji budućnosti trebali bi više pažnje posvetiti podizanju digitalne pismenosti učenika. O svakom pojedinom učitelju ovisi na koji će način i u kojoj mjeri razvijati digitalne kompetencije kod sebe i kod učenika.

## 4. Popis literature

- [1] Blažič, M. (1969). Kreativno pisanje 2. Mladinska knjiga, Ljubljana.
- [2] Blažič, M. (2000). Vloga in pomen ustvarjalnega pisanja pri pouku književnosti v osnovni šoli. URL: <https://www.dlib.si/stream/URN:NBN:SI:DOC-3FQXQAHV/7d930c59-2d74-45a3-adb4-11cd689ff125/PDF> (19.12.2021)
- [3] Šola prihodnosti vključuje digitalizacijo in umetno inteligenco. URL: <https://casoris.si/sola-prihodnosti-vkljucuje-digitalizacijo-in-umetno-inteligenco/> (19.12.2021)
- [4] StoryJumper. URL: <https://www.storyjumper.com/> (18.12.2021)
- [5] Žbogar, A. (2013). Iz didaktike slovenščine, Ljubljana, Zveza društev Slavistično društvo Slovenije.