

KURIKUL POČETNOGA UČENJA ENGLESKOGA JEZIKA U IRSKOJ I MOGUĆNOSTI RAZVOJA ČITATELJSKIH KOMPETENCIJA POMOĆU EDUKACIJSKOG SOFTVERA

(Primjer - *Computer Classroom: Reading at Home*, Nightingale Software,
Wexford (IR), 2010.)

Davorka Bačeković-Mitrović, II. osnovna škola Bjelovar, Hr

Sažetak

Budući da se u Europskom referentnom okviru ističe da su komunikacija na materinskom jeziku i digitalna kompetencija temelj za učenje, razvidna je važnost razvijanja ovih dviju kompetencija za obrazovanje djeteta. Korištenjem mogućnosti koje pružaju računalni softveri za početno učenje jezika postiže se višestruki obrazovni učinak, jer učenjem pomoću računalnih softvera učeniku/ci ujedno razvijaju i čitateljsku i digitalnu kompetenciju, a posredno i ostale kompetencije istaknute u Europskom referentnom okviru.

*U radu se razmatra povezanost između Kurikula početnoga učenja engleskoga jezika u Irskoj i mogućnosti razvoja čitateljskih kompetencija djece u dobi od 7 do 10 godina na primjeru jednog multimedijskog edukativnog softvera inozemne produkcije: *Computer Classroom: Reading at Home*, Nightingale Software, Wexford (IR), 2010.*

Usporednom analizom Kurikula početnoga učenja engleskoga jezika u Irskoj i navedenoga edukacijskoga softvera provodi se kvalitativna raščlamba softvera i procjena njegove uporabne vrijednosti pri postizanju zahtjevnih kurikulskih ciljeva razvijanja čitateljske kompetencije.

Kurikul početnoga učenja engleskoga jezika u Irskoj ističe brojne zadatke koje je moguće ostvariti putem računalnih softvera, stoga je njihova produkcija važna potpora pri savladavanju kurikulskih ciljeva.

Zaključuje se da bi postojanje većeg izbora multimedijskih edukacijskih softvera za početno učenje hrvatskoga jezika uvelike pomoglo povećanju razine čitalačke kompetencije učenika u Hrvatskoj, a ujedno bi se povećala i potpora učenicima za učenje kod kuće te potpora roditeljima, kojima je potrebna pomoć kako bi suradnja doma i škole, a s ciljem razvoja čitateljskih kompetencija, postala još kvalitetnija.

Uvod

Ključne kompetencije za cjeloživotno učenje – Europski referentni okvir, tema su u teoriji kurikula o kojoj se posljednjih godina intenzivno promišlja u znanstvenoj i stručnoj literaturi. U Službenom glasniku Europske unije u Referentnom okviru navodi se osam ključnih kompetencija (0, a softver *Computer Classroom: Reading at Home*, Nightingale Software, Wexford (IR), 2010., koji ćemo u ovome radu raščlaniti, neposredno razvija barem tri: komunikaciju na materinskom jeziku; digitalnu kompetenciju; socijalnu i građansku kompetenciju.

Budući da Europski referentni okvir navodi - kao temelj za učenje - kompetenciju „u temeljnim osnovnim vještinama jezika, pismenosti, brojčane pismenosti te u informacijsko-komunikacijskim tehnologijama (ICT)“, razvidno je da su poznavanje materinskoga jezika te digitalna kompetencija smješteni vrlo visoko na ljestvici poželjnih znanja, vještina i sposobnosti.

Zbog navedenih razloga iznimno je važno u obrazovanje uključiti različite metode poučavanja i različite izvore, koje će učenicima/ama pomoći razvijati navedene kompetencije kako u školi tako i u obiteljskom domu. Upravo su multimedijски edukativni softveri zanimljiv i svrsishodan način koji dosadašnjoj, uglavnom klasičnoj metodici poučavanja čitanja, može dati novu dimenziju.

Pojam multimedijskog edukacijskoga softvera

Literatura o multimedijским obrazovnim softverima još je uvijek, a posebice kad je riječ o literaturi na hrvatskome jeziku, vrlo oskudna. Radi se o relativno novom mediju, koji nije dovoljno istražen, a ujedno se neprestano mijenja i razvija. Stoga Velički zaključuje sljedeće:

„Čini se da ulazimo u potpuno novo razdoblje koje se odnosi i na zabavu i na informacije i na učenje“ (2). Da bismo pokušali protumačiti pojam multimedijalnosti, valjalo bi prvo protumačiti pojam medija. Medij se često definira i kao sredstvo prenošenja komunikacija (govor, štampa, televizija) (3).

„Multimedijalnost/multimedij zapravo označava mogućnost povezivanja različitih medija na jednoj korisničkoj podlozi, tj. označava istodobno služenje s nekoliko tehnika reprodukcije i prenošenja komunikacije.“ (4), dok interaktivna multimedijalnost označava pak mogućnost aktivnog odnosa medija i korisnika (5).

Pojam multimedija dolazi od latinskih riječi „multus“, u značenju „mnogi“ i „medium“ u značenju „medij“. Predstavlja interakciju različitih medijskih elemenata, koji su u osnovi samostalni sadržaji, a to su najčešće tekst, grafika, zvuk, animacija i video, koje je moguće objediniti u jedinstven sadržaj multimedijske aplikacije. Za interaktivnu multimediju karakteristično je da je korisnicima omogućena kontrola nad aplikacijom, ako je dodana struktura hiperveza-hipermedija (6).

Obrazovni softver naziv je kojim se naglašava svrha multimedije, a na stranici Industry Canada definiran je ovako:

„Educational software is computer software whose primary purpose is teaching or self-learning“ (7).

Valja napomenuti da multimediji nemaju nužno obrazovnu svrhu, već im namjena može biti isključivo ludička i/ili zabavna, ali takvi nisu obuhvaćeni u ovomu radu.

„U literaturi se u sklopu razmatranja o multimedijalnosti susreću i pojmovi HIPERMEDIJ (hypermedia) i HIPERTEKST (hypertext). To su noviji izrazi stvoreni radi uvođenja 'višedimenzionalnih' veza među medijima“, ističe Velički (8).

Uloga kognitivne psihologije i instrukcijskoga dizajna pri oblikovanju edukativnoga softvera presudna je za njegovu konačnu realizaciju, a značajno mjesto u izradi zauzimaju i didaktika te poznavanje programerskoga rada.

Kvalitetni edukacijski softveri, pa tako i CD-ROM *Computer Classroom: Reading at Home*, Nightingale Software, Wexford (IR), 2010., koji sam kao uzela kao primjer za raščlambu upravo stoga što je namijenjen početnom učenju čitanja, potiču učenika na aktivno učenje. Multimedijски oblikovani sadržaji potiču učenike/ce na znatno aktivnije sudjelovanje pri učenju te na reagiranje, koje uvjetuje daljnje stvaranje multimedijskoga sadržaja i postavljanje novih zadataka. Premda je ovaj softver namijenjen učenju kod kuće, moguće je koristiti ga i u nastavi, a svakako je najkorisniji individualni rad pojedinca, koji se ipak može natjecati u postignućima s ostalim igračima. Doduše, softver je oblikovan tako da nije natjecateljskog karaktera, već se zasniva na metodi individualnih pokušaja i pogrješaka. Strategija je poučavanja algoritamska, tj. temelji se na rješavanju niza problemskih zadataka. Na engleskom govornom području postoji velik broj multimedija za učenje materinskoga jezika, no ja sam odabrala za raščlambu upravo ovaj, na koji sam slučajno naišla tijekom istraživanja, stoga što njegov sadržaj i oblikovanje proizlaze iz kurikulskih zahtjeva, a ujedno se temelji na potrebnim didaktičkim načelima postupnosti i zanimljivosti, dakle, njime se postižu didaktički ciljevi a da učenici usput uživaju u zanimljivom sadržaju, igrama, pričama i zadacima.

English curriculum (Kurikul engleskoga jezika u Irskoj)

Posljednjih se godina mnogo govori o kurikulu svih nastavnih predmeta u osnovnoj školi, zatim o Nacionalnom okvirnom kurikulu, itd. S tim u svezi, možemo zaključiti da je potreba osuvremenjivanja postojećeg Nastavnog plana i programa potrebna te da se zbog toga u Hrvatskoj intenziviralo proučavanje kurikula pojedinih nastavnih predmeta ostalih država Europske unije. Istražujući tijekom poslijediplomskog studija kurikule europskih zemalja, naišla sam na *Kurikul engleskoga jezika u Irskoj* (10), koji je osmišljen tako da učenicima pruža jezično iskustvo koje integrira govor, čitanje i pisanje. U njemu se primjećuje da je jezik ključan u procesu učenja. Djeca uče o jeziku, ali i putem jezika, pomoću njega. Ističe se spoznaja da jezik nije samo predmet učenja, nego i medij.

Pristup čitanju, koji je prikazan u *Kurikulu engleskoga jezika* u Irskoj, temelji se na sveukupnom, sveobuhvatnom jezičnom iskustvu. Od najranije dobi djeca trebaju živjeti u okruženju bogatome tiskanim tekstovima, u kojem će biti spremni na susret s knjigama. Kako se njihova sposobnost čitanja razvija, djeca počinju čitati radi zadovoljstva i informiranja, uče pronalaziti i koristiti se tekstovima za različite svrhe, razvijaju sposobnost razumijevanja na višoj razini, uče čitati radi funkcionalnih i socijalnih razloga. Budući da su djeca zarana okružena računalima i mogućnošću učenja putem računalnih softvera, jasno je da i multimedijски CD-ROM-ovi pružaju znatnu mogućnost razvoja djetetovih potencijala. Snalazeći se na planovima grada u softverskim sekvencama ovoga softvera, čitajući tekstove u pojedinim vježbama, djeca doista počinju čitati iz funkcionalnih razloga, želeći spoznati istinu i riješiti problem. Nesumnjivo je stoga da će tekstove na ovome softveru čitati radi informiranja i ujedno zadovoljstva, čime je kurikulski cilj ispunjen.

Kurikul početnoga učenja engleskoga jezika u Irskoj ističe da je pri učenju najvažnije to da se djecu potiče na stimulativan i izazovan način za učenje jezika. I na ovome mjestu dolazimo do zaključka kako je učenje putem multimedija na internetu ili putem multimedija na CD-u vrlo poticajan i djeci zanimljiv način za početno učenje čitanja, a uz povremenu pomoć odrasle osobe, učitelja ili roditelja, ovakav način upoznavanja slova ili pak savladavanja vještina čitanja, pokazuje se u praksi vrlo korisnim.

Čitalačka sposobnost nužan je uvjet da bi dijete razvilo svoje potencijale i sudjelovalo u društvenome životu kao aktivni građanin, ističe se nadalje u *Kurikulu engleskoga jezika* u Irskoj (11). Ovo je ključan element u djetetovu učenju jezika. U svezi s važnosti čitateljske kompetencije za irsku kurikulsku politiku, možemo zaključiti da je i produkcija multimedijских softvera, barem kvantitativno, na zavidnoj razini te da prati kurikularne zahtjeve.

Učenje jezika jedinstven je, integrirani proces, u kojemu je teško odvojiti funkciju govora, čitanja i pisanja. Sve tri su usko povezane i svaka dolazi u interakciju s drugom na mnoštvo načina. Na primjer, govorna sposobnost djeteta može biti odlučujući čimbenik za brzinu i djelotvornost kojom ono uči čitati, kao što i njegovo čitateljsko iskustvo može obogatiti rječnik i poboljšati strukturiranje rečenice. Slično tome, u bliskom su odnosu sposobnost čitanja i ekspresivnost u pisanju. Svaka se međusobno nadopunjuje drugom u mnoštvu uzajamnih odnosa. Prednost je multimedija također da udružuje sliku, zvuk te kao medij može pružiti učenicima mogućnost da slušaju te da govore, čitaju i pišu.

Za čitanje su u irskome *Kurikulu engleskoga jezika – Dodatnome materijalu za potporu* (12) navedene ove programske aktivnosti: razvijanje strategija za čitanje, čitanje radi

zabave i informiranja, razvijanje interesa, stavova i sposobnosti razmišljanja tijekom čitanja, reagiranje na tekst. Svaki od ovih zadataka moguće je ostvariti pomoću ovog multimedija.

Raščlamba multimedijskog edukativnog softvera za početno učenje čitanja Computer Classroom: Reading at Home, Nightingale Software, Wexford (IR), 2010.

Softver se sastoji od uvodne animirane sekvence, zaslona s glavnim izbornikom s pet tipki podizbornika: *Select, New Student, Remove, Cancel, Instruction Time Delay*; podizbornika s popisom dvadeset i četiriju lekcija i ponudom četiriju tipki izbornika: *Help, Resume, Picture Menu, Contact Details*; zatim od podizbornika prethodnoga izbornika te završne špice. Sadrži više od 48 interaktivnih lekcija i aktivnosti, a motivacijski je zanimljivo rješenje što učenici mogu dobiti otisnuti certifikat – diplomu o uspjehu. Ciljna skupina su učenici i učenice od 7 do 10 godina. Izdavač je Nightingale Software, a edicija Thomson – Nelson. Sve informacije o multimediju mogu se naći i na stranici www.prim-ed.com.

Softver pruža mogućnost uvježbavanja radi postizanja različitih segmenata čitalačke kompetencije: uporabu riječi u kontekstu, spajanje riječi, čitanje karata–mapa, povezivanje čitanja i gramatičkih znanja, prepoznavanje glavne misli, obogaćivanje rječnika, uočavanje značenja riječi u kontekstu, razumijevanje teksta, snalaženje u kazalima enciklopedija i traženju rječničkih natuknica, itd.

Uporaba ovog edukativnoga softvera ne iziskuje veće manipulativne sposobnosti niti osobitu medijsku kompetenciju. Uglavnom je potrebno poznavati služenje mišem te nenumeričkim dijelom tipkovnice, stoga je primjenjiv za rad djece od 7 do 10 godina. Povratak na posljednju korištenu sekvencu sadržaja softvera ne može izvesti bez podugog čekanja da se “izvrti špica“ i uvodna animacija te da se dođe do izbornika sa sadržajem–popisom od dvadeset četiriju lekcija. Stoga navigaciju možemo ocijeniti slabijom ocjenom, osim što uglavnom glatko možemo prelaziti s jedne lekcije na drugu i linearno, nakon rješavanja prethodne; i preskačući pojedine lekcije, kad smo na tekstovnom ili slikovnom izborniku.

Estetska kvaliteta multimedijškoga softvera uvelike ovisi o animaciji i kvaliteti zvuka. Animacija je uglavnom vrlo jednostavna, često svedena na razinu one koje možemo pronaći u većini programa za kreiranje power point prezentacija, no uvodna je animacija raskošnija i ima obilježja bogatijeg, disneyevskoga pokreta te većeg izbora kadrova od totala do detalja. Međutim, ostatak animacije karakterizira reducirani, znatno zakočeniji pokret animiranih likova. Animacijska pozadina je pak redovito koloristična, no crteži često tipizirani i nekreativni, ali uvijek u funkciji priče, teksta i, što je, najvažnije, u funkciji osnaživanja učenika/ca za razvoj čitateljskih kompetencija. Montaži i izboru zvukova također bi se moglo

prigovoriti, jer su neki zvukovi (automobilske trube, onomatopejski zvukovi koje proizvode dinosaurusi) vrlo iritantni te podražljivijega slušatelja mogu potaknuti da odustane od uporabe softvera. Također je na nekoliko mjesta valjalo razmisliti o boljoj montaži zvuka, jer je prijelaz iz tišine na zvuk automobilske trube, npr., preglasan i prenao.

Načelo postupnosti pri usvajanju sadržaja je prisutno – izražena je gradacija lekcija po težini i zahtjevnosti, a svaki se zadatak može ograničiti na jedan slajd. Zadaci su različiti: jednostavne dopunjaljke, zadaci jednostavnoga izbora između nekoliko opcija, a dragocjeno je što se učenici/ce uče snalaziti ne samo u tekstovima priča namijenjenim njihovu uzrastu, već i na planovima (tlocrtima) grada, različitim popisima, kazalu u enciklopediji i rječnicima, dakle, u različitim tipovima tekstova s kojima se susreću u svakodnevnome životu.

Pozitivno je što nema vremenskoga ograničenja za rješavanje zadataka, ali isto tako broj pokušaja nije ograničen, pa učenici nesmetano mogu ponavljati pojedini zadatak koliko to žele, moraju ili dok im aktivnost ne postane zamorna. Moguće je i vratiti se na prethodni zadatak uporabom tipke *Redo*, rješavati zadatak po zadatak, a mogućnost selektivnoga rješavanja zadataka daje učenicima veću slobodu kretanja i odabir one aktivnosti koju najprije žele konzumirati. To je u skladu s njihovom eventualnom znatiželjom. Moguće je selektivno rješavati lekcije, neovisno jednu o drugoj, ali može biti iritantno što u samoj lekciji, kad se jednom počne rješavati, ne možemo prelaziti na sljedeći zadatak, već se mora potpuno riješiti da bi se moglo prijeći na sljedeći zadatak u istoj lekciji. Stoga neće biti odustajanja od rješavanja ukupnoga softverskoga materijala, koje se zna dogoditi kada dijete zapne na nekoj razini i ne uspijeva prijeći na sljedeću. Međutim, nije moguće u bilo kojem trenutku tijekom čitanja teksta pojedine lekcije/sekvence prekinuti čitanje i vratiti se u prethodni izbornik pa to može biti frustrirajuće.

Uz nužno razvijanje opažanja, reagiranja, sposobnosti odlučivanja i rješavanja zadataka, učenici moraju dopunjavati odgovore, otipkati jednostavnije riječi, odgovoriti s „da“ i „ne“, pridružiti riječ rečenici ili odgovarajućem sadržaju.

Podizbornik *Repeat Instruction Time Delay* nudi mogućnost odabira vremenskog zatezanja (kašnjenja) instrukcije, koju daje virtualni pomoćnik - sova. Kvalitetniji bi prijevod bio: „određivanje razmaka između ponavljanja instrukcije ili upute“, To kašnjenje može biti programirano na vremenski razmak od 35, 60 ili 120 sekunda ili je opciju moguće isključiti.

Budući da vrijeme za rješavanje pojedinih zadataka nije ograničeno, zadaci mogu biti primjereni kako djeci s posebnim potrebama, tako i čitačima koji napreduju predviđeno njihovoj razvojnoj dobi. Dakako da će i daroviti već u nižoj dobi od one za kojoj je softver namijenjen (od 7 do 10 godina) moći posegnuti za ovim softverom.

5. Zaključak

Na temelju kvalitativne raščlambe obrazovnoga softvera *Computer Class: Reading at Home* možemo zaključiti da njegova uporaba djeci - uzrastu kojemu je namijenjen - doista može pomoći razvijanju ne samo čitateljskih kompetencija nego i u manjoj mjeri kompetencije pisanja i govorenja. Softver je razvijen u skladu s *Kurikulom primarnoga učenja engleskoga jezika* u Irskoj: potiče čitanje radi informiranja i ujedno zadovoljstva, potiče učenje čitanja na različitim tipovima tekstova: popisi, priče, dopunjaljke, rebusi; pruža jezično iskustvo koje integrira govor, čitanje i pisanje. Softver odgovara i ostalim proklamiranim ciljevima dječjega razvoja, kao što su interkulturalne kompetencije, odgoj za rasnu i međunacionalnu toleranciju, razvoj interpersonalnih, socijalnih i emocionalnih kompetencija, prava djeteta na igru, itd., jer su tekstovi takvoga sadržaja i karaktera.

Raznovrsni tipovi tekstova prikladni su za razvoj čitalačkih kompetencija i pružaju djeci mogućnost snalaženja u različitim situacijama i pronalaženje informacija. Tekstovi su povezani sa stvarnim, životnim situacijama u koje djeca dolaze u školi, na putu do škole, kod kuće, u igri i u slobodno vrijeme pa korespondiraju s njihovim životnim okruženjem, interesima i iskustvom. Također su u skladu s njihovom razvojnom dobi i jezičnim kompetencijama većine učenika toga uzrasta u engleskome govornom području.

Stoga se postojanje i korištenje ovako koncipiranih obrazovnih softvera može smatrati vrlo korisnim za razvoj učeničkih jezične, socijalne, emocionalne i interkulturalne kompetencije.

Ally ističe: „Informacije trebaju biti prezentirane na različite načine koji su prilagođeni individualnim razlikama u obradi informacija i koji omogućuju prijenos u dugotrajno pamćenje. Gdje god je moguće, treba prezentirati tekstualne, verbalne i vizualne informacije da bi se poticalo kodiranje. Prema teoriji dualnog kodiranja (Paivio, 1986.) informacije koje primamo u različitim oblicima (tekstualne i vizualne) bit će bolje obrađene od onih koje su prezentirane u jednom obliku (samo tekstualnom). Takve informacije obrađuju se u različitim dijelovima mozga, što rezultira s više kodiranja.“ (13) A multimediji to upravo čine.

Ovakvi bi obrazovni softveri bili dragocjeni i u početnome učenju hrvatskoga jezika, samo kad bismo ih imali više, ali i velika potpora roditeljima za rad djece kod kuće. Dapače, možemo reći da softvera ovakve složenosti i funkcionalnosti u nas niti nema, osim onog jednostavnijeg: *Sunčica među slovima*. Da postoje, uvelike bi mogli pomoći razvoju jezičnih kompetencija, napose kompetencije čitanja, u početnome učenju hrvatskoga jezika.

Ally ističe Clarkovu tvrdnju da se još uvijek se raspravlja o tome poboljšava li učenje korištenje određene tehnologije u poučavanju i prenošenju informacija ili dizajn nastave. (14) Clark nadalje naglašava da su metaanalitičke studije istraživanja medija pokazale da učenje

putem audio-vizualnih ili računalnih medija, za razliku od klasične nastave, ima značajnih prednosti. Iste studije pak pokazuju da razlog tome nije upotreba određenog medija u nastavi, već nastavne strategije ugrađene u nastavne materijale. (15)

Stoga ovakav softver u nastavi ipak može poslužiti samo kao dodatni metodički osmišljen oblik rada i nadopuna živom i izravnoj komunikaciji učenika/ce i njegovoga učitelja/ice.

Literatura:

- 1) L 394/12 EN - Službeni glasnik Europske unije – 19.3.2011. na adresi: <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:EN:PDF>(19.3.2011.)
- 2) Velički, V. (2005). Književna djela u multimedijskoj obradi i recepcija interaktivnog teksta (na primjerima iz dječje književnosti). Zagreb: Filozofski fakultet, str. 10
- 3) Ibidem, str. 10; prema Klaić, 2002.
- 4) Ibidem, str. 10,
- 5) Ibidem, str.10,
- 6) Što je multimedija i hipermedija, na adresi: <http://ahyco.ffri.hr/mms/uvod.htm>, 8.3.2011.,
- 7) Industry Canada ic.gc.ca na adresi: <http://www.ap11140e.asp?pId=528> (9.3.2011.)
- 8) Velički, V. (2005). Književna djela u multimedijskoj obradi i recepcija interaktivnog teksta (na primjerima iz dječje književnosti). Zagreb: Filozofski fakultet, str. 10
- 9) *English curriculum - Additional support material* (Kurikul engleskoga jezika – Dodatni materijal za potporu). na adresi: <http://www.curriculumonline.ie/uploadedfiles/PSC/PCRSupportmaterials.pdf> (2.6.2010.)
- 10) Primary School Curriculum/Curaclam na Bunscoile” (Kurikul primarnoga obrazovanja). na adresi: <http://www.ncca.ie/uploadedfiles/publications/PCRSupportmaterials.pdf> (8.3.2011.)
- 11) Ibidem
- 12) *English curriculum - Additional support material* (Kurikul engleskoga jezika – Dodatni materijal za potporu). na adresi: <http://www.curriculumonline.ie/uploadedfiles/PSC/PCRSupportmaterials.pdf> (2.6.2010.)
- 13) Ally, M. *Osnove obrazovne teorije online učenja*. na adresi: <http://edupoint.carnet.hr/casopis/38/clanci/3.html> (20.8.2011.)
- 14) Clark, 2001.; Kozma, 2001. prema: Ally, M. *Osnove obrazovne teorije online učenja*. na adresi: <http://edupoint.carnet.hr/casopis/38/clanci/3.html> (20.8.2011.)
- 15) Clark, 2001.; prema: Ally, M. *Osnove obrazovne teorije online učenja*. na adresi: <http://edupoint.carnet.hr/casopis/38/clanci/3.html> (20.8.2011.)