

Marina Đukić Mirzayantz*

Univerzitet Singidunum, Fakultet za turistički i hotelijerski menadžment
Beograd
Srbija

PRIMENA AUTORSKIH PROGRAMA U NASTAVI STRANOG JEZIKA SA POSEBNIM OSVRTOM NA AUTORSKE PROGRAME *THE AUTHORIZING SUITE I FUN WITH TEXTS*

Pregledni rad
UDC 004.4:371.3:81'243

Autorski programi predstavljaju još jednu u nizu tehnoloških opcija koja doprinosi usvajanju osnovnih veština i lingvističke kompetencije pomoću računara. Poslednjih godina broj izdatih materijala ove vrste dostigao je impresivne razmere. U radu su objašnjeni osnovni principi i karakteristike programa *The Authoring Suite* i *Fun with Texts*. U opisima programa više se insistiralo na pedagoškim aspektima, a manje na tehničkom opisu. Pedagoške prednosti ogledaju se u sledećem: zadaci i testovi se mogu prilagoditi potrebama učenika; tradicionalna vežbanja se mogu unaprediti multimedijalnim komponentama programa; uvode se nove vrste vežbanja koja učenika mogu podsticati na kreativnost i intenzivno razmišljanje o gramatičkim i leksičkim problemima; primenjuju se autentični tekstovi; stalna povratna informacija prati svaki korak aktivnosti učenika u radu i pomaže mu da dođe do tačnog rešenja; rezultat se objektivno vrednuje.

Ključne reči: *autorski programi, učenje jezika pomoću računara, samoocenjivanje, kreativni zadaci, individualizacija.*

1. Definicija autorskih programa

Autorski programi predstavljaju veoma važan aspekt u domenu učenja stranih jezika pomoću računara. Griner i Hasert (Grüner/Hassert 2000: 121) definišu autorske programe kao programske šablone u koje nastavnici ili učenici mogu da unose nastavni materijal po njihovom izboru i kreiraju određeni tip vežbanja. Svaki autorski program sastoji se iz dva dela: autorskog dela (nem. *Autorenteil*), putem koga nastavnik priprema vežbanja, i dela za vežbanje (nem. *Übungsteil*) sa kojim rade učenici.

Važno je napomenuti da autorski programi ne zahtevaju prethodna znanja iz oblasti programiranja ili programskih jezika kao što je to slučaj sa autorskim alatima tipa *Toolbook* ili *Macromedia Director*. Dovoljno je da autor poseduje osnovne veštine za rad na računaru.

U početku je koncept autorskih programa bio usmeren ka tome da nastavniku obezbedi sredstvo pomoću koga će moći da stvara interaktivni nastavni materijal za pojedinačne potrebe učenika ili grupe učenika. Kod starijih autorskih programa se mogao unositi samo tekst i stvarati jedan tip vežbanja. Sa razvojem računarske tehnologije dolazi do pojave čitavog niza multimedijalnih

* Univerzitet Singidunum, Fakultet za turistički i hotelijerski menadžment, Danijelova 32, Beograd;
email: marinadjukic@singidunum.ac.rs

autorskih softvera koji poseduju veću fleksibilnost i omogućavaju generisanje kreativnijih zadataka (Bohn *et al.* 2002: 85). Uprkos tim promenama, autorski programi su i dalje jednostavni za upotrebu tako da u okvirima donekle ograničenog broja vrste vežbanja koje nude još uvek poseduju dosta visoku efikasnost i povoljan odnos utrošenog vremena za izradu samih vežbanja u odnosu na vreme rešavanja istih (Bangs 2008).

Na osnovu analize odgovora i tipa vežbanja, Rišof i Volf (Rüschhoff/Wolff 1999) razlikuju tri vrste autorskih programa:

- tuteurski programi bez funkcije dijaloga (ova vrsta programa sadrži poznate tipove vežbanja, ali bez diferencirane analize odgovora učenika);
- tuteurski programi sa funkcijom dijaloga (učenik dobija adekvatno obrazloženje za unet odgovor);
- eksplorativni programi (u okviru zadatog okvira učeniku se pruža mogućnost da jezik istražuje sam).

Stručnjaci koji se bave aspektima primene novih tehnologija u nastavi stranih jezika slažu se da autorski programi predstavljaju savršeno nastavno sredstvo, kada je „nastavnicima potrebno da prošire raspon svojih pedagoških inicijativa“ (Rüschhoff 2004: 165).

2. Autorski program *The Authoring Suite*

Jedan od klasičnih primera autorskog programa za učenje stranih jezika nosi naziv *The Authoring Suite* izdavačke kuće *Wida Software*. Ovaj softverski paket dostupan je u engleskoj, nemačkoj, francuskoj, ruskoj, španskoj i italijanskoj verziji. Različiti tipovi vežbanja dati su u vidu sedam modula ili programa: rekonstrukcija teksta (*Storyboard*), pitanje-odgovor (*Testmaster*), dopunjavanje teksta (*Gapmaster*), uparivanje (*Matchmaster*), višečlani izbor (*Choicemaster*), vokabular (*Vocab*) i manipulisanje tekstom (*Pinpoint*). Vežbanja sastavljena pomoću ovih modula učenici rade *of-lajn*.

Pojedini moduli sadrže i opciju koja omogućuje učeniku da izabere željeni režim rada: vežbanje (*tutorial mode*), prelistavanje (*browse mode*) i testiranje (*examination mode*). Učenik od samog početka ima slobodan pristup svim tekstualnim ili multimedijalnim opcijama podrške, a dobija i direktnu povratnu informaciju na osnovu podataka koje je uneo, čime se „obezbeđuje adekvatan okvir za realizaciju procesa učenja u okviru koga učenik sam usmerava dati proces ka otkrivanju znanja“ (Rüschhoff 2004: 171). Poslednja opcija režima rada stavlja učenika u uslove provere znanja, gde su opcije povratne informacije i pomoći blokirane sve dok se određeno vežbanje u potpunosti ne završi. Na taj

način učenik ima na raspolaganju sredstvo za samoproveravanje ili samoocenjivanje.

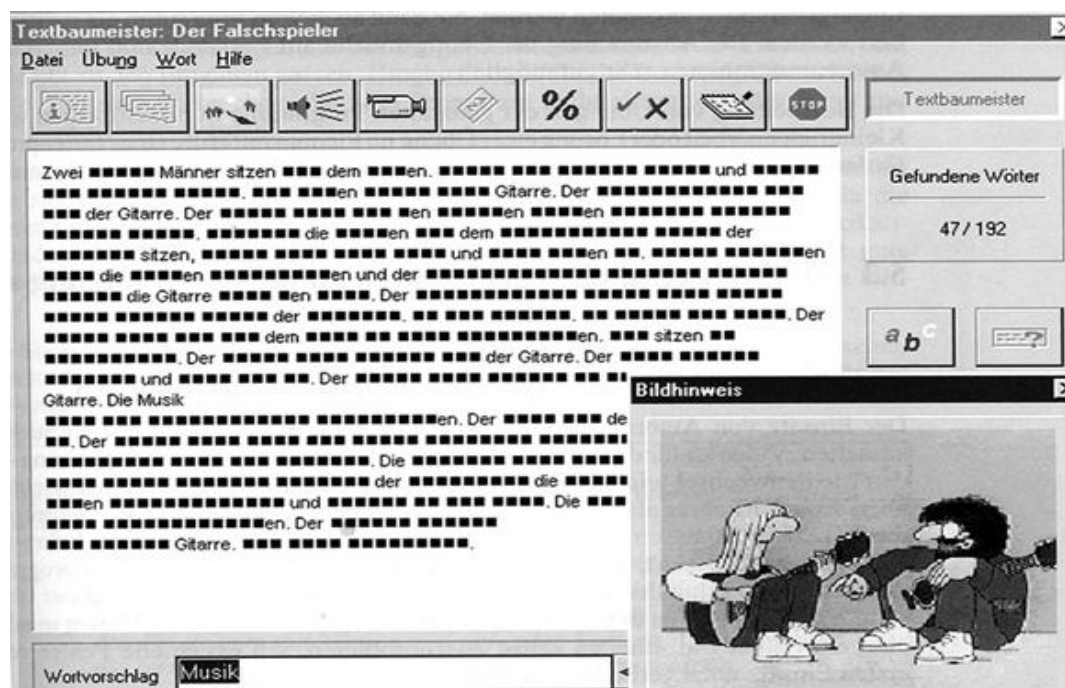
Moduli *Matchmaster* i *Gapmaster* spadaju u tutorske programe bez dijaloške funkcije. Pomoću programa *Gapmaster* autor izrađuje *cloze* testove. Učenik nakon urađene vežbe dobija informaciju da li je njegov odgovor tačan ili pogrešan, a kao pomoć u rešavanju svake izostavljene reči, učeniku se mogu staviti na raspolaganje tekst, slika, ton ili video zapis. Osim toga, autor vežbe može da navede više tačnih rešenja „čime se kod učenja postiže eksplorativni efekat“ (Rüschhoff/Wolff 1999: 95). Isti princip važi i za *Matchmaster*. Pomoću ovog modula, autor sastavlja vežbe uparivanja ili pridruživanja (slika-tekst, slika-slika, tekst-tekst, video zapis-tekst i sl.). Prednost u odnosu na vežbu na papiru je u tome što program pogrešne parove direktno obeležava tako da su oni za učenika jasno vidljivi.

Modul *Choicemaster* omogućava učeniku „da sa programom vodi tutorski dijalog“ (Rüschhoff/Wolf 1999: 95). Radi se o zadatku koji od učenika zahteva da se opredeli za jedan od najviše pet ponuđenih odgovora na postavljeno pitanje. Svaki učenikov odgovor praćen je komentarom formulisanim od strane autora vežbe, tj. nastavnika. Kao i u svim drugim modulima, učenik preko odgovarajućih upravljačkih tastera (*buttons*) ima slobodan pristup raznim vrstama pomoći.

Storyboard je od ponuđenih modula svakako najinteresantniji (slika 1). U vežbanjima sastavljenim pomoću ovog programa, učenici rekonstruišu tekst reč po reč. Rišof smatra da „takav format vežbanja predstavlja viši stepen inovacije i od korisnika zahteva veće angažovanje mentalnih sposobnosti tokom obrade teksta, čime se pospešuje razvijanje strategije, a ne puko memorisanje činjenica“ (Rüschhoff 2004: 171). Ne radi se samo o igri pogađanja reči jer učenici „razmatraju leksičko-semantička i gramatičko-sintaksička pitanja, a da ih pri tome tradicionalni koncept rada na gramatici i vokabularu ne usmerava ili ograničava u njihovoj kreativnosti“ (Rüschhoff 2004: 171). Tokom rešavanja zadatka učenici moraju neprestano imati na umu temu, sadržaj i registar teksta koji se rekonstruiše. Program upisuje samo tačno napisanu reč i to na svim onim mestima gde se ona javlja u polaznom tekstu. Na taj način učenici primenjuju razne strategije čitanja i pogađanja reči kao što je, recimo, strategija da učenik najpre u prazna polja unese reči koje se najčešće pojavljuju u nekom tekstu (Grüner/Hassert 2000:121). Program takođe dozvoljava unošenje često korišćenih prefiksa i sufiksa (ver-, an-, -los, -ung, -ig), kao i gramatičkih morfema (ge-, -en, -n, -st). Iznad samog zadatka nalazi se paleta sa alatcima koje učeniku pomažu da dođe do tačnog rešenja (slika 2). Iza svake alatke krije se informacija koja može biti predstavljena, ne samo u tekstualnom (na ciljnom ili

na maternjem jeziku), već i u audio-vizuelnom formatu, a učenik može da bira ono što će pročitati, videti ili čuti. Takve vrste alatki prisutne su u gotovo svim novijim autorskim programima sa multimedijalnim komponentama.

Slika 1: Modul *Storyboard* iz softverskog paketa *The Authoring Suite*



Izvor: Grüner/Hassert 2000:129

Slika 2: Funkcije alatki u modulu *Storyboard*



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1. Pružanje informacija o zadatku;
2. Objašnjenje u vidu propratnog teksta;
3. Objašnjenje u vidu slike;
4. Objašnjenje u vidu zvučnog zapisa;
5. Objašnjenje u vidu video zapisa;
6. Pretraživanje reči u glosaru koji je sastavio nastavnik;
7. Prikazivanje ispravnosti odgovora u procentima;
8. Provera znanja;
9. Beležnica u koju učenik može da zapisuje beleške vezane za zadatak;
10. Prekid rada na zadatku.

Testmater se takođe ubraja u takozvane eksplorativne programe. Putem ovog modula vrši se izrada vežbe tipa otvoreno pitanje-odgovor. U prvom planu

nije traženje jednog tačnog rešenja na zadatu situaciju, nego otkrivanje raznih jezičkih varijanata koje program prihvata kao tačne odgovore. Sva moguća rešenja i komentare autor vežbe mora prethodno da unese u program. Ovde će biti razmotren primer jednog sadržaja datog u okviru vežbanja koje se bavi situacionim dijalogom. Na ekranu je prikazano pitanje: „Nalazite se u kancelariji čijeg vlasnika ne poznajete baš dobro. Vrućina je, i želite da ga pitate da otvorite prozor“. Ovo pitanje ima za cilj da podstakne učenika na razmatranje različitih mogućnosti obraćanja koje postoje u takvoj situaciji, kao i da mu omogući da proveri svoj pretpostavljeni odgovor nakon što ga unese u predviđeno polje. Program sadrži sledeće odgovore:

- *Darf ich das Fenster aufmachen?*
- *Dürfte ich das Fenster aufmachen?*
- *Ich hoffe, es stört Sie nicht, wenn ich das Fenster aufmache?*
- *Es ist sehr heiß hier, nicht wahr?*

Za svaku od ponuđenih varijanata odgovora date su dodatne informacije, na pr. „ovo je standardna vrsta odgovora“, „ovo je ućtiva varijanta“, ili čak „dobro je, ali previše ućtivo“. Iako se radi o tradicionalnom formatu, vežbe ovog tipa predstavljaju prvi korak ka pravljenju kreativnih zadataka (Rüschhoff 2004: 176).

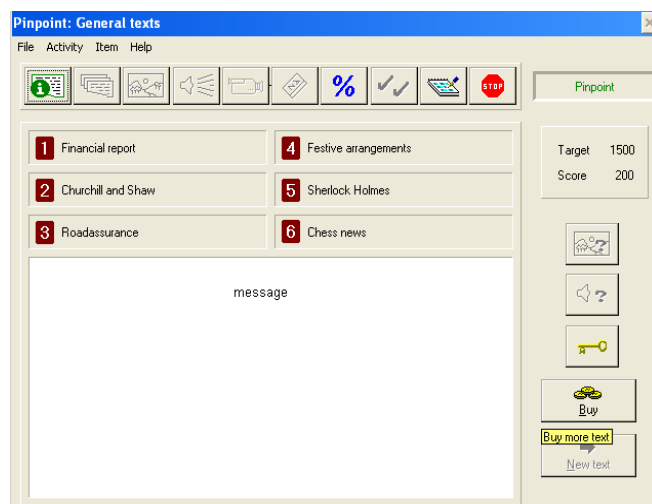
Modul *Vocab* sastoji se od sedam igara koje na zabavan i dinamičan način olakšavaju usvajanje i ponavljanje novog vokabulara:

- Reorganizacija rečenice (*Word Order*): učeniku je ponuđena rečenica čiji su delovi poređani bez ikakvog reda, a na njemu je da pronađe pravi redosled;
- Anagrami (*Anagrams*): od ponuđenih slova učenik treba da konstruiše reč;
- Abeceda (*Alphagame*): učenik treba da pogodi reč na osnovu informacija o njenoj poziciji u abecedi, tj. rečniku;
- Igra *Vešanje* (*Hangman*): dobro poznata igra sa pravilima koja su ista kao za igru na papiru. Učenik pogađa reč koja je opisana jednom rečenicom. Za svako slovo koje ne postoji u reči, a učenik ga je izabrao, dodaje se jedan deo tela na vešalima;
- Mozgalica (*Mindword*): vežba je namenjena svim učenicima koji vole da rešavaju zagonetke;
- Koja reč? (*Which word?*): učenik dobija rečenicu u kojoj je jedna reč izostavljena. Od ponuđenih opcija bira jednu.

Modulom *Pinpoint* učenici unapređuju svoju sposobnost logičkog povezivanja tekstualnih sadržaja. Autor može da bira između tri vrste vežbanja: kombinovanje reči iz teksta i naslova (*Pinpoint*), kombinovanje teksta i naslova

(*Matchpoint*), utvrđivanje tačnog redosleda rečenica u nekom kraćem tekstu (*Jumble*). *Pinpoint* daje odličan primer kako čak i jednostavna vežba tipa višečlani izbor kod učenika razvija strategiju kurzornog ili selektivnog čitanja. Da bi se napravilo vežbanje u *Pinpoint* aplikaciji, nastavnik unosi najmanje šest kratkih tekstova zajedno sa naslovima. Nakon tog postupka, program će ispremeštati naslove i prikazati ih na ekranu kao moguće odgovore (slika 3).

Slika 3: Modul *Pinpoint* iz softverskog paketa *The Authoring Suite*



Ova vrsta vežbanja može imati i takmičarski karakter, ukoliko se autor vežbanja za tu opciju odluči. Naime, u polju za tekstualni sadržaj koji se otvara ispod naslova, program daje prikaz jedne nasumično izabrane reči uzete iz jednog od tekstova koji ulaze u sastav vežbe. Učenik može da proširi vidljivi segment teksta, tako što će da „kupi“ dodatne reči, po ceni od 20 bodova za svaku novu reč. Pogrešan pokušaj rešavanja „košta“ 100 kaznenih bodova, dok se za tačan odgovor dobija 200 bodova. Osnovna ideja ovog jednostavnog vežbanja jeste da „podstakne učenike da krajnje skoncentrisano razmišljaju o rečima, odnosno delovima teksta koji su im dostupni, te da na osnovu tih segmenata pokušaju da dođu do celine, pri čemu nužno razmatraju mogućnosti uklapanja datih reči sa porukama i značenjem naslova koji su im dati“ (Rüschhoff 2004: 177). Učenici doslovno čitaju između redova, čime razvijaju strategije čitanja i razumevanja teksta.

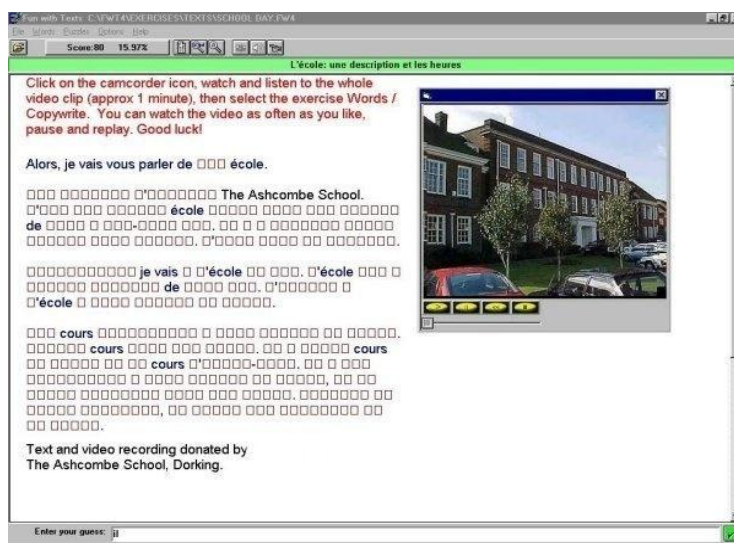
Pinpoint se veoma uspešno može koristiti kod kratkih vesti, kakve se mogu naći na sajtovima TV-stanica ili u elektronskim izdanjima novina. Sadržaj koji je posebno podesan za ovu vrstu vežbanja može se naći u tekstovima koji opisuju određene regije, gradove ili posebne karakteristike zemlje u kojoj se govori jezik koji se uči. Druge mogućnosti uključuju tekstove reklama zajedno sa proizvodima koji se reklamiraju.

3. Autorski program *Fun with Texts*

Fun with Texts koji izdaje Camsoft predstavlja još jedan autorski softverski paket razvijen za učenje stranih jezika. Nastavnici mogu da generišu svoje tekstove na bilo kom jeziku koji poznaje latinično pismo. *Fun with Texts* stavlja na raspolaganje nekoliko različitih vežbanja za manipulisanje i rekonstrukciju teksta:

- Kompletiranje teksta (*Clozewrite*): tradicionalni *cloze* test, koji se sastoji od dopunjavanja teksta rečima koje nedostaju. Program nudi mogućnost automatskog brisanja svake druge do svake devete reči ili mogućnost da nastavnik odredi koja reč će biti izostavljena.
- Zagonetka (*Enigma*): učenik dobija tekst sa rečima u kojima su slova ispremeštana. Zadatak učenika je da rastumači tekst.
- Reorganizacija rečenice (*Scrambler*): vežba u kojoj učenik dobija skupinu reči od kojih treba da sastavi tačnu rečnicu.
- Predviđanje (*Prediction*): vežba u kojoj se od učenika traži da predvidi koja je reč od skupa ponuđenih reči sledeća u tekstu;
- Reorganizacija teksta (*Textsalad*): vežba u kojoj učenik treba da uspostavi logičan redosled rečenica u nekom tekstu;
- Rekonstrukcija teksta (*Copywrite*): vežba u kojoj učenik u potpunosti rekonstruiše sadržaj teksta. U lakšoj verziji dato je početno slovo svake reči, a u težoj tekst je redukovan na kvadratiće i znake interpunkcije. Dužina reči definisana je brojem kvadratića (slika 4). Kao stimulusi, mogu se koristiti:
 - a) štampani tekstovi radio i TV stanica;
 - b) alternativni oblik teksta (kao što je npr. intervju) sažeto prikazan u tekstu koji se rekonstruiše;
 - c) slika koja svojim sadržajem odgovara tekstu;
 - d) audio zapis;
 - e) video zapis (slika 4).

Slika 4: Modul *Copywrite* iz softverskog paketa *Fun with Texts*



Izvor: Hewer 2008

Istraživanje koje je sprovedla Su Hjuer (Hewer 2008) pokazalo je da nije neobično da grupa od tri učenika koji zajedno rade na rekonstrukciji teksta u roku od pola sata donese do sto jezičkih odluka, što je prilično visok broj u poređenju sa drugim jezičkim aktivnostima. Autorka zaključuje da zbog prisutnog elementa igre učenici retko odustaju od rešavanja takvog tipa zadatka i predlaže nekoliko strategija koje će učenicima pomoći ne samo da uspešno rekonstruišu tekst već i da usvoje znanja o njegovoj strukturi i formi, da efikasnije odgonetnu sadržaj drugih tekstova, kao i da značajno prošire aktivni fond reči. U pitanju su sledeće strategije:

- unesite reči koje se najčešće koriste u nekom tekstu;
- koristite znake interpunkcije kao smernice;
- izbrojte prazna polja koja predstavljaju izostavljena slova i koristite dužinu reči kao putokaz;
- prisetite se reči iz originalnog teksta - ukoliko ste odlučili da pročitate tekst pre rešavanja zadatka;
- tražite reči koje se obično javljaju zajedno, npr. neki pridev koji se najčešće koristi uz neku imenicu;
- tražite reči koje su primerene određenom tipu teksta: dijalogu, novinskom članku, itd.;
- analizirajte ponovo odbačenu reč primenjujući Vaše poznavanje ciljnog jezika;
- primenite Vaša znanja iz gramatike;
- koristite Vaša znanja iz opšte kulture;
- koristite slikovni stimulus da biste zaključili o čemu se radi u tekstu;

- čitajte tekst naglas da biste lakše došli do tražene reči;
- zamenite odbačene reči alternativnim rečima ili alternativnom formom, npr. promenite glagolski nastavak;
- prevedite tekst na maternji jezik da biste odredili izostavljene reči;
- koristite audio ili video zapis teksta, ukoliko je on u vežbi dostupan;
- pogađajte reči.

4. Zaključak

Autorski programi nastali su kao rezultat prakse. Iskusni nastavnici stranog jezika došli su na ideju kako da se četiri jezičke veštine, uključujući vokabular, gramatiku i izgovor, treniraju i razvijaju pomoću računara. U realizaciji te ideje pomogle su im institucije koje se bave dizajnom i razvijanjem obrazovnih softvera. Svrha primene ovih autorskih programa nije stvaranje multimedijalnog kursa stranog jezika koji će da zameni nastavnika, već kreiranje zanimljivog materijala koji će da prati, dopunjava i obogati nastavno gradivo, a učenje jezika učini zabavnijim i efikasnijim.

Literatura

- Bangs, P. 2008. Introduction to CALL authoring programs. Module 2.5. Section 1: What ist "authoring"?. [Internet]. Dostupno na: <http://www.ict4lt.org/en/> [10. 9.2008].
- Bohn, L. *et al.* 2002. Autorenprogramme - Brauchen Fremdsprachenlernende und lehrende noch mehr PC-gestützte Übungen?. U *Beiträge zur Fremdsprachenvermittlung*. Sonderheft 5: *Medienkommunikation und Mediendidaktik*. Konstanz: Sprachlehrinstitut der Universität Konstanz, 83-126.
- Hewer, S. 2008. Introduction to Computer Assisted Language Learning (CALL). Module 1.4. Section 8: Text manipulation. [Internet]. Dostupno na: <http://www.ict4lt.org/en/index.htm> [23.012.2008].
- Grüner, M. i T. Hassert. 2000. *Computer im Deutschunterricht*. Fernstudieneinheit 14. Berlin/München: Langenscheidt.
- Rüschhoff, B. 2004. Authenticity and the use of technology-enhanced authoring tools in language learning. U A. Chambers, E. J. Conacher, J. Littlemore (ur.) *ICT and Language Learning: Intergrating Pedagogy and Practice*. Birmingham: The University of Birmingham Press, 165-182.
- Rüschhoff, B. i D. Wolff. 1999. *Fremdsprachenlernen in der Wissensgesellschaft: zum Einsatz der Neuen Technologie in Schule und Unterricht*. Ismaning: Max Hueber Verlag.

Abstract

USE OF AUTHORING TOOLS IN FLT WITH A SPECIAL EMPHASIS ON THE AUTHORING SUITE AND FUN WITH TEXTS

Ever since the beginning of CALL (Computer-Assisted Language Learning), authoring tools or authoring templates have been an important aspect of the exploitation of new technologies in foreign language learning. The intention here is to exemplify the general principles of how authoring tools can be made use of in order to generate more authentic materials for use in language learning and expose groups of learners to exercises geared specifically at their individual needs.

Key words: *authoring tools, Computer-Assisted Language Learning, self-assessment, creative tasks, individualization*

Rad primljen: 1. septembar 2010.
Ispravka rukopisa dostavljena: 20. septembar 2010.
Rad prihvaćen: 25. septembar 2010.