

Odiseja – e-poštni projekt za učenje nemščine kot tujega jezika

Katja Bradač

Avstrijski institut Ljubljana, Trg francoske revolucije 6, 1000 Ljubljana
katja.bradač@interkultur.de

Predmet raziskave pričujočega članka so možnosti, ki jih ponuja internet pri učenju tujih jezikov - konkretno nemščine - na primeru medkulturne igre »Odyssey« ali po slovensko »Odiseja«. Ta projekt namreč internet in njegovo interaktivnost izkoristi dvakratno. Prvič kot komunikacijsko sredstvo (e-pošta) ter drugič kot vir informacij (www). V grški mitologiji je bil Odisej sinonim za pustolovska potovanja, za odkrivanje novih dežel in otokov in prav tako gre pri tem e-poštnem projektu za odkrivanje neznanih dežel oz. mest, spoznavanje drugih kultur, običajev in navad sodelujočih pri projektu. Avtor projekta je le tega poimenoval »kooperativna uganka«, saj si učeči se sami sestavljajo naloge, s tem ko pišejo o svoji deželi oz. mestu, kulturi ipd...in s tem ustvarjajo snov za raziskovanje njihovim partnerjem pri projektu. Učeči se morajo pisati zakodirano in informacije o mestih, iz katerih prihajajo, dajati v ravno pravi meri, da njihovi partnerji ne ugotovijo takoj, od kod prihajajo. Pri odiseji je potovanje namreč cilj: s pomočjo informacij, ki jih dobijo od partnerjev po elektronski pošti ugotavljajo od kod le ti prihajajo. Ta projekt torej omogoča prav to kar mora današnji komunikativno naravnan pouk poleg jezikovnega znanja nuditi učečim se: pridobivanje medkulturnih kompetenc, kooperativen karakter ter interdisciplinarno znanje.

Ključne besede: Učenje nemščine kot tujega jezika, internet, e-pošta, komunikacija, komunikativno naravnan pouk, medkulturne kompetence, kooperativno učenje

Odyssey - An E-Mail Project for Learning German as Foreign Language

This paper outlines the possibility of using the internet to learn foreign languages – in our case German - considering intercultural game Odyssey as example, which makes double use of the internet as an interactive medium. First the internet is used as a mean of communication (e-mail) and second as a source of information (www). In the Greek mythology Odysseus was the synonym of adventurous travelling, of discovering unknown countries and cities. The participants get to know cultures and customs of their partners. The author of the project calls it »a cooperative puzzle«, because the students create tasks on their own, while they are writing about their countries or cities, culture and so on...So they produce learning stuff for their partners. Students have to write in codes, and give right doses of information so they partners do not found out quickly, where they are from. At the Odyssey the name is its mission: with information, which they get from their partners by e-mail they try to find out, where they are coming from. This project gives the students exactly what they had to get from a modern communicative foreign language lessons besides learning language: getting intercultural competencies, cooperative work and interdisciplinary knowledge.

Key words: Learning German as a foreign language, Internet, e-mail, communication, communicative lessons, intercultural competencies, cooperative learning,

1. Uvod

Odiseja je e-poštni projekt, ki ga je razvil Ronald Grätz s sodelavci, ko je služboval na Goethejevem inštitutu¹ v Moskvi, saj zaradi velikih razdalj v državah bivše Sovjetske zveze informacijsko komunikacijska tehnologija pri učenju oz. poučevanju igra pomembno vlogo. Projekt teče že približno 8 let, na internetu pa je predstavljen na spletni strani <http://www.goethe.de/odyssee>.

Prvotno je bila to igra namenjena učečim se nemščine kot tujega jezika, sedaj pa so na voljo tudi angleška, francoska, španska ter katalonska različica igre.

Najbolj uspešna je najstarejša, torej nemška različica pri kateri od maja 2003 tudi sama sodelujem kot koordinatorica skupin.

2. Pravila igre

Odiseja je namenjena učenju nemščine učečim se od 15. leta² naprej, in sicer tako začetnikom, ki se vsaj eno leto učijo nemščino kot tudi nadaljevalcem.

Pri igri sodelujejo po trije oz. štirje razredi iz različnih delov sveta in skupaj sestavljajo eno skupino. Kot koordinatorica skupin posvečam pozornost temu, da so skupine čim bolj homogene kar se tiče starosti in čim bolj heterogene kar se tiče dežel, od koder prihajajo. Skupinam določim tudi začetek ter konec igre, ki traja ca. pet tednov. Sodelujoče pri projektu je potrebno opozoriti tudi na to, da bodo ostali v skupini težko uganili njihovo mesto, če je le to premajhno in nepoznano. V takem primeru je potrebno opisovati bližnje večje mesto. Pomembno pa je tudi, da se sodelujoči držijo predpisanih terminov, oz. sporočijo, v primeru, da je prišlo kaj vmes in ne morejo sodelovati. Tako lahko njihovi partnerji v skupini, ali pa tudi oni sami dobijo nove partnerje.

Komunikacija preko e-pošte v času projekta poteka med učitelji posameznih razredov znotraj skupine po končanem projektu pa mnogi ostanejo v kontaktu tudi privatno.

2. Potek projekta

Učitelji, vodje tečajev, lektorji na fakultetah idr., ki s svojimi dijaki, študenti oz. slušatelji želijo sodelovati pri projektu, morajo izpolniti formular, ki ga je moč najti le na spletni strani in tam vnesti podatke kot so starost učečih se, jezikovni nivo, želeni termin sodelovanja, od kdaj do kdaj imajo počitnice ter seveda kontakte podatke. Potem je potrebno počakati, da se oblikuje ustrezna skupina za prijavljeni razred. Včasih je moč začeti z igro v roku enega tedna, včasih je potrebno počakati tudi do dva meseca preden se najdejo ustrezni partnerji. Ponavadi morajo na ustrezne partnerje čakati predvsem učeči se z višjim nivojem znanja, saj se vedno prijavi več začetnikov s

¹ Goethejev inštitut je osrednja nemška kulturno-jezikovna institucija, ki ima za nalogo podpiranje in spodbujanje učenja nemščine ter mednarodno kulturno sodelovanje.

² Za učeče se do 15 leta je od Novembra 2003 na voljo igra »Mediterrania«, ki deluje po istem načelu kot »Odyssee« in tudi tu imam vlogo koordinatorice skupin. Njen spletni naslov je: <http://www.goethe.de/mediterrania>

predznanjem. Ko se za določen termin prijavijo 3. ali 4. razredi iz različnih koncev sveta ali vsaj Evrope s podobnim jezikovnim znanjem, koordinatorica tvori skupino in sporoči imena ter elektronske naslove učiteljem, ki so svoje razrede prijavili. Določi tudi okvirni začetek in konec projekta.

Naslednji korak je, da si vsak razred izbere skupni vzdevek, s katerim se lahko identificira. Vzdevek si lahko izberejo iz različnih področij, kot so pravljice, skladatelji, glasbene skupine, domače jedi ipd... Seveda pa si lahko izmislijo tudi povsem nove vzdevke. Nekateri so pri tem zelo kreativni, saj si jih po svoje prikrojijo. Npr. Sneguljčica in 12 palčkov, če je v skupini 12 študentov. Izbrane vzdevke je potrebno poslati koordinatorici, ki pazi na to, da si ne izbereta dva razred iz skupine istega vzdevka in jih potrdi.

Prve tri tedne učeči se sestavljajo tekste in so pri svojih opisih na začetku zelo splošni.

Teme so v prvih treh tednih predlagane:

- Naše mesto je/ leži ima... (tudi vreme)
- Ko pogledam skozi okno vidim, (tipične hiše, material, barva... itd...

Učitelji tekste po e-pošti pošljejo svojim kolegom in le ti jih natiskajo³ in razdelijo s svojim dijakom, študentom, slušateljem, ki tekste preberejo, raziskujejo (zemljevidi, leksikoni, internet...) in ugotavljajo, od kod partnerji prihajajo.

Če do 4. tedna še ni znano mesto, iz katerega partnerji prihajajo, se sedaj razkrijejo ter razložijo, zakaj so si izbrali določen vzdevek in kako je povezan z njimi.

Peti teden pa je na vrsti ovrednotenje projekta. Učitelji na liste papirja napišejo iztočnice:

Kaj mi je bilo všeč oz. kaj me je presenetilo

Kaj mi ni bilo všeč, ali česa je bilo preveč

Kaj je manjkalo

Nasveti za prihodnje igre

Učeči se se sprehodijo po učilnici in napišejo svoje mnenje. Na ta način »pridejo do besede« tudi bolj zadržani slušatelji. Napisana mnenja so iztočnice za plenarno diskusijo, učitelj pa ta mnenja povzame in jih pošlje projektному timu.

3. Primeri e-pošte

Sodelujoči pri Odiseji dobijo v prvem tednu naslednje namige, o čem naj pišejo:

- Naše mesto je/ leži ima... (tudi vreme)
- Iz našega mesta prihaja... (znana osebnost, tradicija, iznajdba...) itd.
- Ko pogledam skozi okno vidim, (tipične hiše, material, barva...
- Pri nas živi veliko tujcev iz..., ker...
- Kaj je pri nas še posebno pomembno: (Obnašanje: kaj se sme, česa se ne sme...)

³ Pri tem je potrebno sodelujoče učitelje opozoriti na to, da morajo odrezati e-mail nalsove svojih kolegov, saj učeči se sicer lahko po končnici v anslovu ugotovijo, iz katere države prihajajo partnerji.

Skupina študentov iz Viseuja na Portugalskem, ki študirajo turizem in kulturni management je v prvem pismu svojim partnerjem zaupala naslednje informacije:

Dragi soigralci,

zelo se veselimo igre.

Naša država je majhna , ima pa dolgo in bogato zgodovino. Včasih smo bili veliko kraljestvo.

V našem mestu je bil rojen naš najpomembnejši renesančni slikar. Njegovo ime je vidno povsod po mestu. Celo vino je poimenovano po njem. Tudi muzej nosi njegovo ime. Muzej stoji poleg katedrale v centru mesta. . Živimo v mestu muzejev.

Princ, slaven kot pomorščak je bil tudi vojvoda našega mesta.

V našem mestu se je rodil tudi slaven skladatelj tradicionalne glasbe naše dežele.

Tu se je odvijala tudi tragična ljubezenska zgodba. Nek znani pisatelj je o tem napisal roman in po tej zgodbi je posnet celo film.

Torej od kod prihajamo?

Veselimo se vaših odgovorov!

Prisrčne pozdrave!

Yoshimotos

Študentje v tem primeru niso pisali o vseh točkah predlaganih s strani avtorjev projekta, a so kljub temu dali veliko pomembnih informacij, ki pa se v vseh točkah končajo tik preden bi izdali preveč. Četudi gre za prevod je moč videti, da so stavki enostavni, saj so študentje začetniki⁴ pri učenju nemščine. V originalu je pismo brez napak, kar pomeni, da ga je njihova predavateljica jezikovno popravila preden ga je poslala partnerjem, kar je pri začetnikih zaželeno, še posebej, če je napisano tako, da je vsebina zaradi slabega jezika komaj razumljiva.

4. Učni cilji

Cilji Odiseje so preko dopisovanje spoznati tudi druge načine življenja, odpreti se za tuje kulture in jih poskušati čim bolj razumeti. Ker pa gre tu za pouk tujega jezika, - natančneje nemščine je cilj tovrstnih projektov poleg tega tudi praktična uporaba jezika. Preko pristne tujejezične komunikacije naj bi se stopnjevala potreba po izražanju v nemščini. Učeči se izkušajo avtentično komunikacijo in preko tega razvijajo sposobnost ustreznega jezikovnega reagiranja. Avtentična komunikacija naj bi pripeljala tudi do tega, da so učeči se sposobni funkcionalno uporabljati slovnico. Razvili naj bi tudi sposobnosti gledanja na napake kot na običajen proces pri učenju in

4 Nivo A1 po Evropskem referenčnem okviru za jezike

naj bi bili sposobni učiti se iz lastnih napak. Pri odraslih učečih se, komur je Odiseja tudi namenjena, je pomembno, da sami prevzamejo odgovornost za lasten napredek in uspeh skupinskega dela.

5. Vloga učitelja in učečih se

Ker so se učni cilji ter instrumenti pri pouku nemščine spremenili, se je spremenila tudi vloga učitelja in učečih se. Učitelj ne more več biti ekspert, ki vse ve, še posebej to ni možno, ko gre za medkulturne teme, ampak partner oz. svetovalec, ki učno snov deloma odkriva skupaj z dijaki, študenti, slušatelji...

Kot na splošno pri projektnem oz. problemsko orientiranem pouku tudi tukaj pouk ne poteka frontalno (razen uvoda in plenuma, po »tihi« evalvaciji), ampak v parih, v majhnih skupinah ali skupinah, kipa navzven nastopijo enotno, saj morajo v končni fazi sestaviti le eno pismo na teden in ga poslati vsem v skupini.

Preko tovrstnih učnih oblik se med učiteljem in učečim se distanca, ki ju sicer loči pri frontalnem pouku, izgubi in učitelj se tako lažje približa učečim se in usmerja učni proces na nevsiljiv, prijateljski način.

Med učitelji prevladuje mnenje, da se predvsem dijaki in študentje bolje spoznajo na računalnike in internet. S tem se le deloma strinjam, kajti oni so tehnično dobro podkovani in obvladajo standardni software (znajo klepetati in igrati razne igrice), ko pa gre za iskanje informacij z določenim namenom na avtentičnih straneh, so predvsem srednješolci nebogljeni in potrebujejo učiteljevo pomoč.

6. Tehnični pogoji

Odiseja je e-poštni projekt, torej komunikacija poteka preko elektronske pošte, ki si jo izmenjujejo učitelji sodelujočih razredov. Ker je to projekt, ki teče skozi vse leto po vseh kontinentih sveta, kjer se učijo nemščino in so tehnični pogoji, kot so možnost uporabe računalnikov, razširjenost dostopa do interneta, hitrost interneta in podobno zelo različni, je projekt zasnovan tako, da raziskovanje mest lahko poteka tudi brez interneta (zemljevidi, atlasi sveta, leksikoni, brošure mest ipd...) Če imajo učitelji možnost uporabljati en računalnik v razredu, je možno tudi raziskovanje v postajah. Učeči se se razdelijo v več skupin in dobijo določene naloge, ki jih morajo rešiti. Ena skupina dela na internetu, ostale pa s tiskanimi mediji. Po ca. 15 minutah se zamenjajo in tako druga skupina pride do dela na internetu.

Uspeh projekta

Ker je Odiseja kooperativen projekt, je uspeh le tega močno odvisen od upoštevanja pravil partnerjev v skupini. Predvsem je pomembno držati se terminov (t.j. pravočasno začeti s projektom, vsak teden napisati po eno pismo in ga poslati partnerjem v skupini ter obdelati prejeto pošto partnerjev). Pomembno pa je tudi pisati zakodirano in dajati pravo mero informacij o svojem mestu, da le-tega partnerji ne odkrijejo že v prvem tednu in tudi ne tako skrivnostno,

da partnerji sploh ne ugamejo mest. Po izkušnjah odisejinega tima sta to dva najpogostejša vzroka za neuspeh projekta. Da pošta prihaja neredno, ali pa da sploh ne pride ter da so pisma vsebinsko

prelahka oz. prezahtevna. Če se kak učitelj prijavi k projektu in potem ugotovi, da ne more sodelovati, to ni sporno, če to ugotovi preden je bil dodeljen v določeno skupino.

Takoj pa ko je učitelj s svojim razredom dodeljen skupini, s tem tudi prevzame odgovornost za uspeh oz. neuspeh projekta celotne skupine in če se eden od 3. ali 4. učiteljev v skupini ne javi, če njegovi dijaki oz. študenti ne sestavljajo pisem, to praktično pomeni izpad učne snovi pri partnerjih, ta pa vodi k neuspehu celotnega projekta znotraj skupine ter v razočaranje ostalih sodelujočih.

Tudi tehnični problemi lahko vodijo k neuspehu pri projektu. Če ne deluje računalnik, internet ali strežnik, na katerem učitelj bere svojo pošto, če e-naslovi kolegov ne funkcionirajo, če ne deluje internet v računalniški učilnici, v kateri je učitelj nameraval z dijaki raziskovati in podobno. A vse te probleme se da rešiti s pomočjo tehnikov na izobraževalni ustanovi ali pa s pomočjo odisejinega tima.

Sklep

E-poštni projekt Odiseja je uspešen primer, kako medij internet z njegovo hitrostjo in interaktivnostjo integrirati v pouk nemškega jezika, ki sicer v Sloveniji velja za togega in nemodernega.

Uspešna komunikacija, hitra informacija ter učinkovita prezentacija so v času razcveta informacijsko telekomunikacijske tehnologije bistvene sestavine uspeha tako v življenju kot tudi pri učenju. In če želimo pri pouku nemščine iti v korak s časom ter ga narediti življenjskega, se moramo posluževati tudi projektov, kot je Odiseja, kjer se učeči se poleg praktične uporabe in poglobljanja jezikovnega znanja soočijo tudi s pristno komunikacijo s partnerji iz različnih delov sveta, s prezentacijo – v primeru Odiseje gre za predstavitev mest, ki jo je potrebno začiniti z ustreznim odmerkom skrivnostnosti, da partnerji ne ugotovijo takoj eden za drugega, od kod prihajajo ter z iskanjem informacij za sestavljanje mozaika o mestih partnerjev. Smisel celotnega projekta pa je seveda v tem, da vse to poteka v nemškem jeziku..

Tim Odiseje dobiva tudi predloge, naj bi uvedli nagrade za sodelujoče, ki uganejo mesta, vendar se to ne bo zgodilo, ker smisel projekta ni le cilj ampak predvsem pot po kateri hodimo do cilja – se pravi odkrivanje neznanih mest, običajev in navad.

Sodobna didaktika nemškega jezika poudarja, da so za napredek v znanju odgovorni predvsem učeči se sami in ne učitelji in pri Odiseji, ki ima izrazit kooperativen značaj to še posebej pride do izraza.

Viri:

<http://goethe.de/uun/deindex.htm> (splošne informacije o inštitutu - 16. 6. 05)

<http://www.goethe.de/dll/pro/odyssee/index.htm> (Odiseja online - 16. 6. 05)

<http://www.odysseus.org/> (Odiseja tudi v drugih jezikih - 16. 6. 05)

Septembra 1998 sem diplomirala na Oddelku za germanistiko Filozofske fakultete v Ljubljani in dobila naziv profesorica nemščine. V študijskem letu 2002 / 03 sem se odločila, da bom teoretično znanje, ki sem si ga pridobila pri dodiplomskem študiju ter petletne izkušnje pri

poučevanju nemščine na različnih srednjih šolah in gimnazijah nadgradila s podiplomskim študijem na področju didaktike nemškega jezika, ki ga sedaj zaključujem. Od leta 2004 sem asistentka vodje Avstrijskega inštituta v Ljubljani. Poleg tega sodelujem tudi s Filozofsko fakulteto (referentka na seminarju »Novi pristopi pri pouku nemščine«), s Zavodom RS za šolstvo (ekspertka v razvojni skupini za nemščino) ter z Goethejevim inštitutom Budimpešta (koordinatorica za Slovenijo pri seminarju na daljavo za učitelje nemščine MMF (Multimedia-Führerschein D). Kot koordinatorica razredov pa sodelujem pa tudi pri projektih Goethejevega inštituta Odiseja ter Mediteranija.

