

## **Izdelajmo svoja e-gradiva za pouk tujih jezikov – hitro in preprosto!**

### **Create your own E-learning Materials for your Foreign Language Lessons - In a Simple Way!**

**Barbara Abram**

Osnovna šola Sečovelje, Sečovelje  
barbaraabram4@gmail.com

#### **Povzetek**

*V prispevku želim predstaviti prednosti uporabe e-gradiv pri poučevanju tujega jezika, še posebej če le-ta izdelamo sami. Uporaba e-gradiv pri pouku se mi zdi smiselna kot dodaten izobraževalni vir, ki olajša individualizacijo in diferenciacijo pouka, predvsem pa bistveno pripomore k višji motiviranosti učencev. Opisujem nekaj primerov preproste izdelave e-gradiv, ki so moje ure opazno popestrila in zagotovila večjo dinamičnost in kakovost pouka.*

**Ključne besede:** e-gradiva, individualizacija, diferenciacija pouka

#### **Abstract**

*My intention is to show some advantages of teaching foreign languages by using e-learning materials, especially when teachers create them by themselves. E-learning materials facilitate successful classroom learning by enabling the individualisation of the students' learning process. They provide some suggestions for dealing with mixed-ability classes and most importantly, they guarantee a higher grade of students' motivation to learn. Teachers can download some free programmes from the Internet and create their own e-learning materials in a simple way. Using interactive language activities and games created with these programmes is an engaging way for students to practice their language skills and it provides a variety of challenging and fun lessons.*

**Keywords:** e-learning materials, individualisation, mixed ability classes

# 1 Uvod

V sodobnem času tehnologije in napredka se spreminja tudi pouk, saj se vse več učiteljev zaveda prednosti, ki jih ponujajo informacijsko-komunikacijska tehnologija (v nadaljevanju IKT) in e-gradiva v izobraževalnem procesu. Učenje s pomočjo sodobne tehnologije prinaša številne prednosti v primerjavi s klasičnim načinom učenja, saj učence večinoma zelo motivira ter tako omogoča hitrejšo in kakovostnejšo doseganje ciljev, opisanih v učnem načrtu. Sodobna tehnologija omogoča učitelju uvajanje raznolikih oblik in metod dela ter pripravo in prilagoditev gradiv, kar učencu prinese bolj učinkovito usvajanje učnih vsebin. Učitelj ni več edini vir znanja in informacij, temveč usmerjevalec učenja, ki učence spodbuja k razmišljanju o svojem delu, k samostojnemu učenju in uporabi znanja. Učenci danes postopoma prevzemajo odgovornost za samostojno delo in kažejo manjšo odvisnost od učiteljev.

Programi za izdelavo e-gradiv, ki jih bom predstavila v nadaljevanju, lahko predstavljajo okvir za izpeljavo dinamičnih učnih ur, ki učinkovito popestrijo pouk in pripomorejo k višji motivaciji učencev.

## 2 Izdelovanje e-gradiv za pouk tujih jezikov

Na spletu najdemo veliko e-gradiv za učenje tujih jezikov, vendar v vsej poplavi materiala včasih težko najdemo primerna in kakovostna gradiva, ki bi odgovarjala zahtevam učnega načrta ter zagotavljala uresničitev točno določenih ciljev za točno določeno skupino učencev. Pri izbiri moramo biti torej zelo selektivni, lahko pa sami izdelamo svoja e-gradiva na hiter in preprost način.

Med brskanjem po spletu sem naletela na spletno stran *Languages Online*, ki je namenjena učenju tujih jezikov in nudi brezplačne programe za izdelavo jezikovnih iger, t.i. *Game Makers*. S pomočjo le-teh sem izdelala e-gradiva naravnana na svojo ciljno skupino in se tako izognila zamudnemu iskanju po spletu. Priprava na pouk je bila sicer zahtevnejša, saj mi je na začetku izdelovanje e-gradiv vzelo precej časa, izvedba pouka je bila pa posledično lažja. Vloženi čas se je bogato obrestoval.

Morda se zdi zahtevno, a izdelava e-gradiv z omenjenimi programi od učitelja ne zahteva posebnih znanj in spretnosti. Programi so narejeni tako, da uporabnika vodijo korak za korakom, učitelju pa omogočajo, da sam izdela svoje lastne interaktivne jezikovne igre s poljubno vsebino. Učitelj sam izbere v katerem jeziku želi ustvariti igro, katera bo tema in težavnostna stopnja naloge. Za pripravo gradiv je treba na računalnik namestiti le programsko opremo, ki je na razpolago na spletu. Ko je igrice izdelana, jo shranimo na želeno lokacijo in ... igrice je tu. Zagotovimo si prosto računalniško učilnico in zabava se prične.

Odločila sem se, da izdelam komplet nalog za 4. razred, ki mi bodo služile za utrjevanje predelane učne snovi po koncu vsakega sklopa. Pri sestavljanju nalog sem upoštevala tako učne cilje in standarde znanja, ki jih določa učni načrt za angleščino v 4. razredu, kot potrebe svojih učencev. Aktivnosti so različnih tipov, vsaka naloga ima jasno navodilo ter po potrebi namig, ki učencu pomaga korak naprej v primeru težav. Naloge so zabavnejše, ker so odgovori pospremljeni z zvočnimi efekti, ki jih izbiramo po lastni želji, npr. bučen aplavz v primeru pravilnega odgovora ali vzklik razočaranja v primeru napačnega odgovora.

Izdelana e-gradiva so pregledna in preprosta za uporabo, zato omogočajo individualno delo tudi učencem, ki so ob računalniku manj spretni. Z njimi sem uspela še bolj kot doslej prepričati učence, da je učenje angleščine zares zabavno, saj jezikovna znanja pridobivajo prek iger.

## 2.1 Memory Game Maker 3.4

S pomočjo programa *Memory Game Maker 3.4* pripravimo interaktivno igrico spomina, ki zahteva od učenca, da poišče ustrezne pare. Karte so obrnjene narobe, učenec klikne na karto v zgornji vrsti, nato na karto v spodnji vrsti. Če sta karti par, ostaneta odkriti, če nista par, se karti ponovno obrneta, učenec pa nadaljuje z iskanjem parov.



Slika 1: Igrica spomin za 4. razred

V vsako vrstico lahko učitelj naloži besedilo, slike ali zvočne posnetke, odvisno od izbranih ciljev. Posname lahko tudi svoj glas. Med ustvarjanjem naloge učitelj izbere ozadje in zvočne efekte, ki spremljajo igrico. Igrica spomin je primerna predvsem za utrjevanje besedišča. Ko učenec konča igrico, mu računalnik nazorno prikaže rezultat in ga ob tem pohvali: 'Well done!'

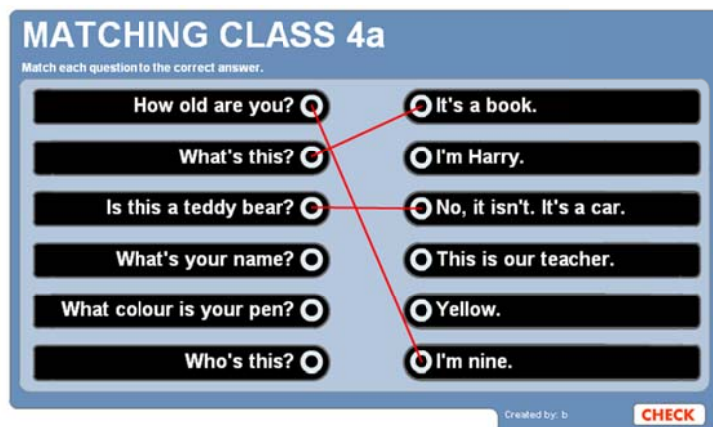


Slika 2: Prikazan rezultat ob koncu igrice

## 2.2 Matching Game Maker 1.4

*Matching Game Maker 1.4* je program, s pomočjo katerega izdelamo igrico povezovanja. V igrici sta dva stolpca, v vsakem stolpcu je šest vrstic. Igralec mora povleči črto med obema

stolpcema in tako poiskati par. Ko učitelj sestavlja nalogo, lahko v vsak stolpec vpiše poljubno besedilo ali vstavi zvočne posnetke.



Slika 3: Vaja povezovanja za 4. razred

Program omogoča več tipov nalog:

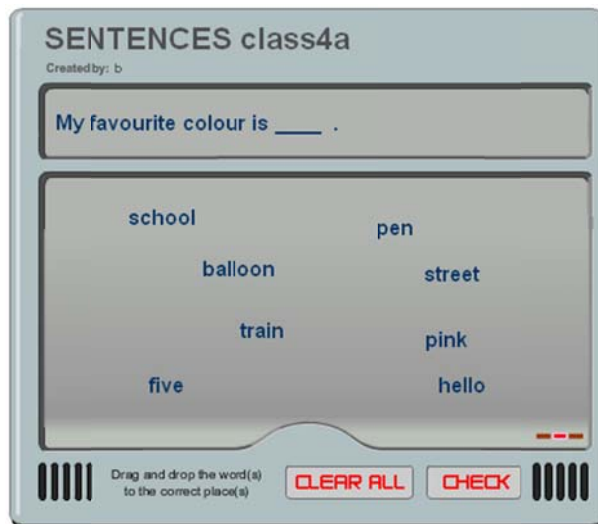
- Poveži vprašanje in odgovor, npr. *'How old are you?' – 'I'm eleven.'*
- Poveži začetek in nadaljevanje povedi, npr. *'My favourite colour' – 'is blue.'*
- Poveži ustrezen prevod besede ali fraze, npr. *'sad' – 'žalosten'*.
- Vaja za slušno razumevanje: poveži zvočni posnetek z besedilom.
- Poveži zvok z besedo, npr. lajanje psa z besedo *'dog'*.
- Nadaljuj zaporedje, npr. *'Monday, Tuesday' – 'Wednesday'*.

## 2.3 Sentence Game Maker 1.5

Program *Sentence Game Maker 1.5* nam omogoča izdelati vajo, v kateri mora učenec dopolniti povedi. Izbira med več možnimi odgovori.

Vaja je primerna za utrjevanje:

- besedišča, npr. *'I 've got a \_\_\_\_.'* (pojavi se slika mačke), učenec mora poiskati besedo *'cat'*;
- rabe pridevnikov, npr. *'Mary has got \_\_\_\_ \_\_\_\_.'* (slika deklice s kratkimi lasmi), učenec mora poiskati *'short'* in *'hair'*;
- rabe nedoločnega člena, npr. *'\_\_\_\_ umbrella'*, učenec mora najti *'an'*.



Slika 4: Dopolnjevanje povedi za 4. razred z vlečenjem ('drag and drop')

Program dopušča izbiro dveh načinov igranja. V obeh primerih mora učenec poiskati pravilno besedo ali več besed, ki dopolnijo poved. Razlika je le v načinu izbiranja rešitve. Prvi način je ta, da učenec izbrano rešitev povleče in spusti na ustrezno mesto, drugi pa ta, da učenec izbrano rešitev 'ustreli'.



Sliki 5 in 6: Računalnik označi nepravilen...



... ali pravilen odgovor

## 2.4 Tetris Game Maker 1.7

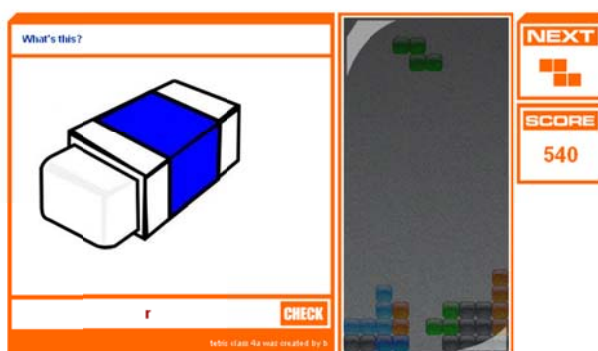
Program *Tetris Game Maker 1.7* je program, s katerim lahko izdelamo igrice tetris, ki je zelo podobna običajni različici igrice. Igralec postavlja like različnih barv in oblik tako, da čim prej zapolni vrstice. Ko se vrstica zapolni, se le-ta izbriše, igralec pa pridobi točke. V tej različici tetrisa se igra ustavi po vsakem četrtem liku. Takrat mora igralec najti rešitev, ki jo naloga zahteva. Če vpiše pravilen odgovor, se igra nadaljuje, če tega ne stori, prileti 'bomba', ki naključno premeša naložene like. Učitelj lahko za doseganje izbranih ciljev uporabi besedilo, slike ali zvočne posnetke. Med izdelovanjem igre mora vnesti tudi pravilne rešitve.

Izdelamo lahko različne naloge:

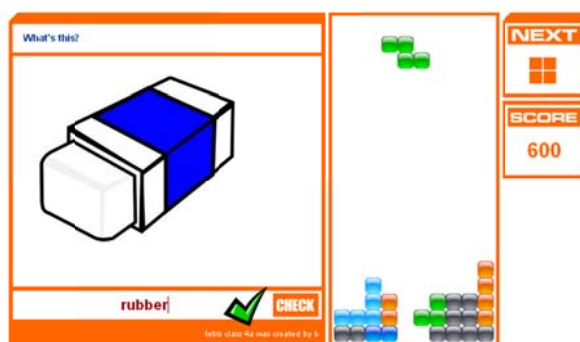
- učenec mora pod sliko, ki se prikaže med igro, zapisati ustrezno besedo;
- zapisati mora, katero besedo je slišal;
- rešiti mora premetanko, npr. 'lloywe' – 'yellow';
- s pomočjo slike mora dopolniti poved.

Vaja je primerna za:

- utrjevanje besedišča (ob sliki reši premetanke ali dopolni zaporedje);
- utrjevanje fraz, npr. *'May I borrow your rubber, please?'* (ob sliki);
- slušno razumevanje - učenec npr. zapiše besedo po nareku ali zapiše podatek, ki ga je slišal na posnetku (npr. Posnetek: *'My name is John and I am 9 years old.'*, učenec mora zapisati starost osebe: '9');
- prevod iz slovenščine v angleščino ali obratno;
- utrjevanje vprašanj, npr. učenec posluša *'I'm 11 years old.'*, vpisati mora vprašanje *'How old are you?'*
- utrjevanje besednega reda v povedi, npr. *'cat the black is' – 'The cat is black.'*
- slovnične vaje, npr. dopolni poved z ustreznim pridevnikom ali glagolom.



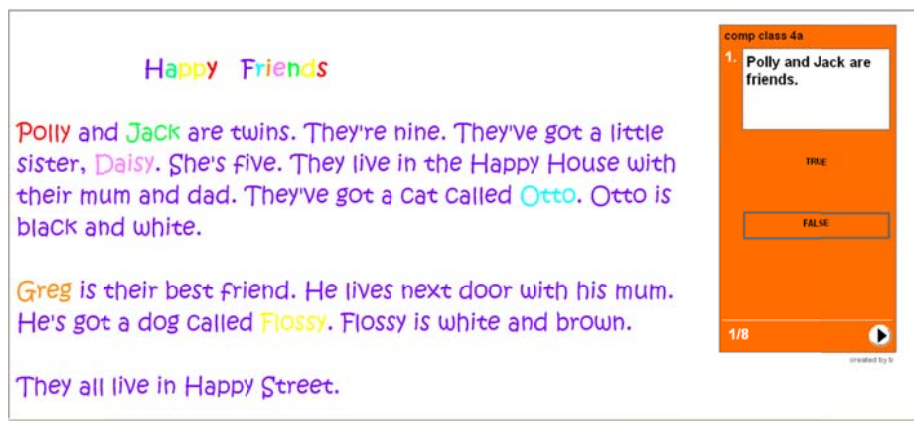
Slika 7: Igra se prekine, računalnik čaka na pravilno rešitev



Slika 8: Pravilna rešitev premetanke omogoči nadaljevanje tetrisa

## 2.5 Comprehension Task Maker 1.0

Program *Comprehension Task Maker 1.0* omogoča izdelavo lastnih interaktivnih nalog za bralno razumevanje. Učitelj pripravi besedilo, nato pa še vprašanja, prek katerih bo učenec pokazal razumevanje prebranega besedila. Vprašanja so lahko izbirnega tipa ali pa izbirajo učenci med pravilnimi in nepravilnimi trditvami.



Slika 9: Naloge za bralno razumevanje so ob uporabi multimedije prijetnejše

E-gradiva izdelana s pomočjo zgoraj omenjenih programov sledijo smernicam sodobnega pouka, upoštevajoč načela sistematičnosti, nazornosti in postopnosti. Pregledne aktivnosti omogočajo učencem samostojno pridobivanje znanja in so v skladu s pedagoškimi smernicami spodbujanja samoizobraževanja, nadgradnje in samokontrole učenčevih učnih dosežkov. Učenci sami izbirajo naloge, ki se jim zdijo bolj zanimive in primerne glede na predznanje. Napredujejo s svojim tempom, sprotna in končna povratna informacija pa jih usmerja v izboljševanje dela.

Poleg zagotovljene dinamičnosti pouka e-gradiva omogočajo učitelju uporabo različnih sodobnih učnih metod in oblik, ki odgovarjajo različnim stilom učenja ter vključujejo aktivnosti različnih težavnostnih stopenj. Učencem v višjih razredih lahko ponudimo celo izziv, da se sami preizkusijo z izdelovanjem e-gradiv ter pokažejo svojo inovativnost, tako ne usvajajo samo učnih vsebin posameznega predmeta, ampak pridobivajo tudi računalniška znanja.

### 3 Zaključek

Učne ure izpeljane s pomočjo e-gradiv so se izkazale kot privlačnejše in zanimivejše, saj že samo delo z računalnikom pritegne učence in jim čas veliko hitreje mine, ne da bi pri tem opazili, da se pravzaprav učijo. E-gradiva obogatijo pouk tujega jezika ter omogočajo učinkovito in samostojno usvajanje novih jezikovnih znanj. Z uporabo IKT in interaktivnih e-gradiv izboljšujemo kakovost svojega dela, ker tako zagotovimo, da so učenci med poukom bolj aktivni. Iste naloge so prav tako zanimive na interaktivni tabli, ki se je po mojih izkušnjah izkazala za uspešno motivacijsko sredstvo.

Izpeljana anketa, ki sem jo opravila med 16 četrtošolci, je pokazala, da ima kar 12 učencev raje pouk z računalnikom kot pa klasičen pouk z zvezkom in učbenikom ter učiteljevo razlago, trem učencem sta obe obliki enako všeč, le ena deklica pa je zapisala, da bi se raje učila 'po starem'. Med razlogi so najpogostejše navedli, da se jim zdi delo z računalnikom bolj zabavno, všeč jim je, da takoj vidijo rezultat in da lahko svoj odgovor popravijo ter da se ob takih nalogah počutijo bolj varne.





Slika 10: Učenci uživajo ob uporabi izdelanih e-gradiv tudi z interaktivno tablo

Če sem sploh kdaj imela pomisleke glede uporabe e-gradiv pri pouku, me zagotovo vsakič znova prepričajo učenci, ko pred začetkom ure že na hodniku sprašujejo, če gremo tudi danes v računalniško učilnico. Če je odgovor odklonilen, se na njihove obraze prikrade rahlo razočaranje, če pa je odgovor pritrdilen, sledi glasen hura. Učenje na zabaven način. Bi sploh še lahko želeli več?

### Literatura in viri

- Kač, L. (2011). Kakovostna e-gradiva – kakovostno znanje. E-gradiva in Slovensko izobraževalno omrežje – SIO, št. 5/2011, strani 10 – 11.
- Kreuh, N. (2010). Nova strategija poučevanja in učenja v sedanjem svetu. Razredni pouk, letnik 12, 3/2010, strani 42 – 46.
- Languages online. Spletna stran: [www.education.vic.gov.au/languagesonline](http://www.education.vic.gov.au/languagesonline), dostop 30.5.2012
- Lokar, M. (2009). Kako pripraviti učna e-gradiva? Vzgoja in izobraževanje v Informacijski družbi – Zbornik 12. mednarodne multikonference. Uredili: Rajkovič, V. (at al.), Ljubljana 16. oktober 2009. Ministrstvo RS za šolstvo in šport (at al.), Ljubljana.
- Šček Prebil, T. (2010). Uporaba IKT v šoli. Vzgoja in izobraževanje v informacijski družbi – Zbornik 13. mednarodne multikonference. Uredili: Rajkovič, V. (at al.), Ljubljana 15. oktober 2010. Ministrstvo RS za šolstvo in šport (at al.), Ljubljana.
- Učni načrt. Program osnovna šola. Angleščina. (2011). Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.