

Elżbieta Gajek

Projekty wideo – językowe i międzynarodowe

Wstęp

Okres gimnazjum jest czasem intensywnego kształtowania się fizycznego, intelektualnego i psychicznego ucznia. Z jednej strony jego zdolności uczenia się, przyswajania wiedzy i sprawności są ogromne. Z drugiej strony dojrzewanie wymaga od niego poszukiwania własnych dróg życia i rozwoju, własnego miejsca w społeczeństwie oraz rozpoznawania swoich mocnych i słabych stron. Jest to możliwe tylko poprzez czasowe zanegowanie istniejącego porządku, czyli świata dorosłych. Dla nauczycieli praca z gimnazjalistą jest szczególnym wyzwaniem, wymaga bowiem wskazywania kierunków, w których gimnazjalista będzie chciał lub nie chciał, podążać. Muszą być one atrakcyjne, zgodne z tendencjami kulturowymi obowiązującymi w świecie współczesnym i w społeczności rówieśników. Nauczyciel, który zauważy zdolności lub zainteresowania ucznia w pewnej dziedzinie, powinien zrezygnować z roli magistra, który prowadzi młodego człowieka. Ma stać się pedagogiem, czyli tym, który dyskretnie podąża za rozwojem ucznia, wspiera w razie problemów, wskazuje różne perspektywy widzenia sytuacji, bez narzucania rozwiązań. Nastolatek, aby stać się dorosłym człowiekiem, musi nauczyć się dokonywać własnych wyborów w ramach możliwości, które dostrzega samodzielnie, ale także powinien umieć prosić i korzystać z pomocy innych – kolegów i dorosłych. Projekt staje się więc okazją do trenowania takich sprawności, jak dokonywanie wyborów, określanie własnych celów, planowanie i realizowanie planów oraz przedstawianie wyników pracy. Wielu uczniów w wieku gimnazjalnym wykazuje zdolności i zainteresowania humanistyczne. Wskazanie im projektu o treściach językowych z języka ojczystego lub obcego oraz treściach kulturowych z wykorzystaniem techniki cyfrowej może być dobrze odebrane przez tę grupę uczniów. Poniżej zostanie przedstawiona propozycja projektu polega-

jącego na przygotowaniu i wykonaniu krótkiego – jednonominutowego filmu o tematyce językowej lub kulturowej.

Idea projektu

Celem pracy projektowej jest przygotowanie w grupie jednonominutowego filmu wideo o treściach językowych i kulturowych. Zadaniem uczniów jest ustalenie treści filmu, napisanie scenariusza, narysowanie scenopisu, nagranie filmu, edycja nagranych materiałów i przedstawienie go publiczności w klasie lub szkole.

Podczas pracy nad projektem językowym i kulturowym uczniowie rozwijają co najmniej siedem kompetencji kluczowych określonych przez Parlament Europejski:

- *Porozumiewanie się w języku ojczystym.* Ustalenie treści filmu i jego realizacja oraz prezentacja wymagają precyzji komunikacyjnej w języku ojczystym.
- *Porozumiewanie się w językach obcych.* Treść projektu może dotyczyć ilustrowania sytuacji użycia języka, poznawania słownictwa, uczenia się struktur gramatycznych oraz kultury własnej i obcej.
- *Kompetencje informatyczne.* Nagranie filmu wymaga zapoznania się ze sprzętem, a jego edycja – zastosowania oprogramowania, czasami konwersji plików.
- *Umiejętność uczenia się.* Uczeń samodzielnie określa cele szczegółowe projektu, planuje etapy jego realizacji, ustala zakres posiadanych umiejętności i potrzeby nauczania się nowych, współpracuje z innymi, dokonuje ewaluacji osiągnięć.
- *Kompetencje społeczne i obywatelskie.* Współpraca w projekcie kształtuje umiejętności porozumiewania się, dialogu zarówno w języku ojczy-

stym, jak i obcym, treści kulturowe uświadamiają konieczność respektowania różnorodności w społeczeństwie.

- *Inicjatywność i przedsiębiorczość*. Wybór treści, zapewnienie sprzętu i miejsca nagrania filmu wymagają wykazania się przedsiębiorczością.
- *Świadoma ekspresja kulturowa*. Tworzenie, nagrywanie i edycja filmu stwarza warunki do ekspresji kulturowej.

Jeżeli projekt kulturowy obejmuje np. symetrię w sztuce lub architekturze, to uczniowie rozwijają także ósmą grupę kompetencji, opisaną jako *kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne*.

Projekty językowe

Przykładowe projekty mogą zawierać następujące treści:

- ilustracja użycia czasów gramatycznych w filmie z napisami o codziennych czynnościach ułatwi ich zapamiętanie,
- pokazanie sytuacji, na której określenie w języku polskim używa się jednego słowa lub wyrażenia, a w innych językach dwóch różnych, np. polskie „przepraszam” i angielskie *sorry/excuse me* lub niemieckie *entschuldigung/durfen*,
- dialog w sklepie z pojawiającym się planszami tekstowymi (intertytułami) na ekranie, jak w starym kinie, pozwala skojarzyć sytuację, konwersację i tekst pisany,
- scena filmowa z napisami, obrazująca np. pakowanie walizki, może w zabawny sposób pokazywać słownictwo,
- film zawierający dokładne przedstawienie wybranej pary minimalnej, np. w angielskim *pen – pan*, ilustrowana czynnościami, staranną wymową, planszą tekstową z pisownią słów w parze i transkrypcją fonetyczną zwraca uwagę na potrzebę starannego wymawiania dźwięków niosących znaczenie w języku obcym.

Projekty w programie zintegrowanego nauczania językowo-przedmiotowego

Technika wideo doskonale nadaje się do przygotowania krótkiego filmu w języku obcym, w którym łączy się wiedzę przedmiotową i językową, na przykład:

- plansza w języku obcym przedstawiająca budowę rośliny zawiera nazwy: łodyga, liść, korzeń itd. z dograną narracją obcojęzyczną,

- fotografie lub film pokazujące znane uczniom budynki w mieście ilustrują znaczenie symetrii, pojęcia matematycznego, omówienie architektury w języku obcym łączy treści trzech przedmiotów: matematyki, języka obcego i plastyki.

Projekty kulturowe

Wielu uczniów jest bardzo zainteresowanych kulturą krajów, których języków się uczą. Krótkie filmy mogą zachęcić ich do nabycia większej sprawności w posługiwaniu się techniką cyfrową. Kultura jest pojęciem bardzo szerokim. Obejmuje zarówno kulturę przez małe „k”, czyli codzienne działania człowieka, jak i kulturę przez duże „K”, czyli sztukę, muzykę, literaturę najwyższych lotów. Każdy z uczniów może znaleźć treści odpowiadające jego zainteresowaniom, np. sport, taniec, tradycje, hobby, popkultura, przyroda, i przygotować w języku obcym film prezentujący wybrany obszar kultury. Projekt kulturowy może nauczyć młodych ludzi samodzielnej ewaluacji wartości kulturowych oraz odróżniania oryginalnych i trwałych osiągnięć od tych, którym udało się zdobyć chwilową popularność.

Projekty interkulturowe

W Polsce, zarówno w przeszłości, jak i teraz, obecność społeczności innej rasy, narodowości, wyznania budzi wiele emocji, które nie zawsze sprzyjają przyjaznemu współistnieniu żyjących obok siebie ludzi lub zachowaniu śladów ich pobytu na naszej ziemi. Dlatego kształcenie kompetencji interkulturowych, umiejętności szacunku dla innych oraz umiejętności prowadzenia dialogu i zapobiegania konfliktom ma ogromne znaczenie dla przyszłości.

Można zaproponować uczniom poszukiwanie śladów innych kultur w swoim mieście. Z pewnością znajdą domy, świątynie, cmentarze, a także dzieła budowniczych, architektów i artystów obcego pochodzenia, którzy znacząco przyczynili się do rozwoju ich miasta.

W Warszawie wzorem do naśladowania może być działalność carskiego generała gubernatora Sokratesa Starynkiewicza, który nigdy nie rezygnując z silnie przeżywanej tożsamości rosyjskiej, stał się dla Warszawy XIX-wiecznym Billem Gatesem. Spowodował bowiem wybudowanie sieci wodociągów i kanalizacji w mieście, sprowadzając tu rodzinę brytyjskich inżynierów – Williama

Lindleya i jego trzech synów – którzy prace zaplanowali i nadzorowali.

Warto zachować w pamięci budowle powstałe lub odbudowane pod nadzorem pruskich inżynierów, np. wielopiętrowe spichlerze wbudowane w nadwiślańską skarpe w Grudziądzu. Interesujący jest także fakt, że to mennonici wygnani ze swej ojczyzny rozpoczęli na Żuławach budowę sieci kanałów.

Jeżeli w Marii Curie-Skłodowskiej widzimy Polkę, mimo że całe życie pracowała i osiągała sukcesy we Francji, to warto także dostrzec i docenić osoby innych narodowości pracujące w naszym kraju. Przykładem może być działalność Henryka Marconiego – bardzo pracowitego Włocha, który w XIX wieku odmienił oblicze architektoniczne Warszawy i wielu miast polskich tak, że jest uważany za polskiego architekta włoskiego pochodzenia. Jego dzieła są przykładem wpływu kultury włoskiej na polską architekturę. Wspominając Włochów, nie sposób pominąć wkładu w kulturę polską tych najbardziej znanych: Bacciarellego i Canaletta.

Kompetencje interkulturowe to także dostrzeganie i akceptowanie różnic wynikających z wieku, płci, miejsca zamieszkania, upośledzenia fizycznego lub umysłowego oraz umiejętność dialogu z „innymi” – tymi, którzy nie należą do „naszej” społeczności. Przykładowo projekt kulturowy może dotyczyć przeciwdziałania dyskryminacji i przemocy z powyżej przedstawionych powodów. Może warto sfilmować i napiętnować akceptowane w wielu środowiskach zachowania z elementami przemocy wobec dziewcząt i pogardy wobec wartości i przekonań, które są dla nich ważne.

W projektach warto zwrócić uwagę uczniów, że kompetencje interkulturowe przydają się najbardziej wtedy, kiedy „inny” jest tak różny, że trudno zrozumieć jego zachowanie. Wspólne poszukiwanie uniwersalnych ludzkich wartości jest podstawą dialogu z „innymi”, ale kompetencją interkulturową nie jest utwierdzanie się w rytuałach dominującej kultury, szczególnie gdy ten inny kulturowo jest izolowany, krzywdzony lub doznaje jakiegokolwiek przykrości.

Projekty międzynarodowe

Projekt gimnazjalny może zainspirować do podjęcia współpracy międzynarodowej. Integracja sprawności technicznych, językowych, przed-

miotowych i interkulturowych uczniów i nauczycieli znajduje szczególnie sprzyjające warunki rozwoju w sytuacji, w której grupy rówieśników z dwóch lub więcej szkół europejskich współpracują, przygotowując razem rezultat. Wówczas komunikacja werbalna wymaga intensywnego uczenia się języka obcego do natychmiastowego użycia w rozmowach głosowych lub pisanych z rówieśnikami, poprzez maile, blogi lub wiki, komunikatory, np. Skype, oraz wideokonferencje. Ponadto obraz staje się nośnikiem informacji o kulturze, która inaczej nie mogłaby być przekazana, a więc nagrywanie i edycja filmu stają się podobne do pisania i edycji tekstu. Partnera do międzynarodowej współpracy można znaleźć na portalu programu eTwinning, po zarejestrowaniu szkoły. Portal zapewnia narzędzia komunikacji cyfrowej oraz przestrzeń do magazynowania materiałów wypracowanych w projekcie. Można tam znaleźć także opisy wielu znakomitych projektów, które otrzymały nagrody w konkursach krajowych i międzynarodowych. Zarejestrowanie się na stronach Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji FRSE (<http://www.etwinning.net/pl/pub/index.htm> lub <http://www.e-learning.org.pl>) umożliwia dostęp do narzędzi takich jak TwinSpace czy Twinblog. Ponadto wprowadza szkołę w ogromną społeczność ponad 125 000 nauczycieli w całej Europie, którzy wraz ze swoimi uczniami już wykonują prace projektowe.

Technika

W pracach nad projektem językowym i międzynarodowym z wykorzystaniem wideo przydatne jest oprogramowanie do edycji fotografii, dźwięku i filmu. Warto także zasugerować uczniom tworzenie fotoopowieści, czyli opowiadań, w których rola komunikacyjna obrazu i słowa jest równorzędna. Miłośnicy komiksów skorzystają z oprogramowania do ich tworzenia. Dla uczniów mniej zainteresowanych techniką przygotowanie efektownej prezentacji w programie PowerPoint może być zachętą do dalszego rozwoju sprawności cyfrowych. Bardziej wyrafinowane wymagania techniczne uczniów odnoszące się do prezentacji może spełnić oprogramowanie oferowane na stronie <http://www.prezi.com>. Zastosowanie podkastów pozwala zwiększyć nacisk na mówienie w języku obcym. Osobom, które przy okazji realizacji projektu chciałyby popracować nad wymową można polecić syntezator tekstu (*text-to-speech*), dostępny na stronie <http://www.ivona.com>, który czyta teksty w różnych odmianach języka angielskiego i hiszpańskiego oraz po niemiecku.

Język obcy w każdym projekcie

Uczniowie w gimnazjum uczą się obowiązkowo dwóch języków obcych: angielskiego i innego języka nowożytnego. Warto więc, aby wiedza i sprawności językowe znalazły swoje miejsce w każdym projekcie. Uczniowie z łatwością zbudują polsko-angielski i angielsko-polski glosariusz zawierający słownictwo z zakresu treści projektu. Bardziej zainteresowani mogą rozszerzyć go o trzeci język. W uzasadnionych przypadkach glosariusz może zawierać także obrazki ilustrujące znaczenie słów. Przy okazji uczniowie poznają w praktyce funkcje tekstowe arkusza kalkulacyjnego, gdyż jest to znakomite narzędzie do tworzenia glosariuszy. Dodanie treści języka obcego do każdego projektu nie jest czasochłonne, a stanowi znakomite wprowadzenie w życie idei zintegrowanego nauczania językowo-przedmiotowego (CLIL – *Content and Language Integrated Learning*). Uczniowie mogą dostrzec, że uczenie się języka obcego może obejmować treści, które ich interesują, a nie tylko wybrane zagadnienia z podręczników językowych.

Poprzez dodanie elementu językowego do projektu uczniowie poznają strategię samodzielnego rozwiązywania problemów językowych oraz nabierają nawyku planowania i realizacji uczenia się. Projekt jest więc okazją do uczenia się, jak się uczyć samodzielnie – we współpracy z innymi.

Podsumowanie

Projekt o tematyce językowej i kulturowej, w którym wykorzystuje się technikę wideo, umożliwia zintegrowane kształcenie różnych kompetencji. Pozwala na łączenie sprawności i wiedzy z wielu dziedzin, a także wpływa na uczenie się, jak się uczyć. Glosariusz w językach obcych może być z łatwością dołączony do każdego projektu gimnazjalnego.

Bibliografia

1. Gajek E. *Edukacyjne znaczenie napisów w tekście audio-wizualnym*, Przekładaniec nr 1 (20)/2008.
2. Gajek E. *Kultura mediów a edukacja językowa* [w:] Tanaś M. [red.] *Język, kultura, media*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2007.
3. Gajek E., Poszytek P. [red.] *eTwinning droga do edukacji przyszłości*, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Warszawa 2009 (<http://www.etwinning.pl/files/e-bookPL.pdf>, 2009).
4. Messaris P. *Visual aspects of media literacy*, Journal of Communication nr 48 (1)/1998.
5. Uzunboylu H. *A review of two mainline e-Learning projects in the European Union*, Educational Technology Research and Development nr 54(2)/2006.

Autorka jest nauczycielem konsultantem w Ośrodku Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie

*Nie takie ważne, żeby człowiek dużo wiedział,
ale żeby dobrze wiedział, nie żeby umiał na pamięć,
a żeby rozumiał, nie żeby go wszystko troszkę obchodziło,
a żeby go coś naprawdę zajmowało.*

Janusz Korczak