

ODBORNÁ ANGLIČTINA A WEBOVÉ NÁSTROJE

Stanislava Pavlíková

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Rokitanského 62, 500 03 Hradec Králové, Česká republika
stanislava.pavlikova@tul.cz

Abstrakt

Cílem článku je předložit popis a pedagogický rozbor vybraných nástrojů informačních a komunikačních technologií, které podporují výuku odborné angličtiny, kooperativní práci studentů a jejich účast na tvorbě elektronických materiálů. Studenti kurzů odborné obchodní angličtiny mohou využívat různé webové aplikace, jež nebyly ve většině případů původně navrženy pro výuku cizích jazyků. Článek také uvádí kritéria pomáhající učitelům jazyků při výběru nejvhodnějších nástrojů z velkého množství možností vyskytujících se na internetu a předkládá několik praktických příkladů úloh podporujících aktivní úlohu studentů cizích jazyků. Při jejich řešení si studenti procvičují cílový jazyk, současně se stávají tvůrci webového obsahu a dochází i k rozvoji informační gramotnosti.

Úvod

Informační a komunikační technologie (dále jen ICT) jsou v současné době běžně využívány ve výuce cizích jazyků na vysokých školách. Nejrozšířenější formou zapojení ICT v jazykových kurzech je takzvaný blended learning spojující kontaktní výuku a různé formy e-learningu. Studenti mají k dispozici komplexní výukové elektronické systémy (například LMS Moodle) podporující prezentaci a procvičování učiva, testování znalostí studentů a poskytující další řadu efektivních nástrojů využívaných ve výuce. Současný neobvykle rychlý rozvoj technologií klade vysoké požadavky na neustálou inovaci výukových plánů a strategií. Generace dnešních studentů tráví s technologiemi i mnoho hodin denně a jejich znalosti a dovednosti týkající se oblasti ICT se neustále zlepšují. Je žádoucí, aby vyučující zohlednili při plánování výuky zájem studentů o ICT a vhodným způsobem využili jejich znalostí, dovedností a motivace.

Využívání vhodně zvolených nástrojů ICT v rámci výuky cizích jazyků vede nejen k procvičování cílových jazykových struktur v kontextu blízkému se reálným úlohám z praxe, ale také ke zvyšování informační gramotnosti studentů. Aplikace nástrojů umožňujících spolupráci studentů na internetu podporuje rozvoj komunikačních schopností a dovedností pracovat v týmu.

1 Vliv technologií na aktivizaci studentů

S rozvojem internetu dochází ke změnám v přístupu k informacím, forem komunikace a také rolí uživatelů internetu. Díky volně dostupným aplikacím se z pouhých “konzumentů” informací mohou stát jejich aktivní tvůrci. Generace internetových nástrojů někdy nazývaná aplikace Web 2.0 se od svých předchůdců odlišuje stupněm podpory propojení a zpřístupnění tvorby a sdílení internetového obsahu téměř komukoli [1], [2].

Lewis [1] uvádí hlavní přínosy těchto aplikací pro výuku cizích jazyků:

- přístup k širokému repertoáru autentických materiálů ve formátech textových, obrazových, audio a video

- lepší podpora celosvětové komunikace mezi lidmi majícími společné zájmy ve srovnání s emaily nebo chaty
- umožnění studentům rychle a profesionálně vytvářet vlastní obsah a z toho vyplývající posun výuky od statických učebnic k dynamickým úlohám

Zvláště aktivní vytváření internetového obsahu studenty má z didaktického hlediska výukového procesu velký potenciál, proto tuto myšlenku rozvineme v následujícím textu.

2 Didaktický pohled

Didaktika cizích jazyků je vědním oborem rozvíjejícím se v souladu s poznatky věd, se kterými hraničí a ze kterých vychází. Například současné výzkumy obohacují pomocnou vědu didaktiky cizích jazyků pedagogickou psychologií zejména v oblasti motivace. Výsledek celého edukačního procesu je závislý na motivaci studenta, protože ta ovlivňuje rychlost a kvalitu konsolidace paměťové stopy a ukládání informací do dlouhodobé paměti [3]. Choděra [4] staví nad cíl daného učebního předmětu smysl tohoto předmětu. Uvádí termín “sekundární dovednosti”, který vyjadřuje, proč se má student učivu naučit. Zde vidíme silnou souvislost mezi obsahem tohoto pojmu a vnitřní motivací studentů. Vnitřní motivace závisí na tom, zda student vnímá učební činnost nebo zkušenost jako pro něj osobně smysluplnou [5].

Využívání webových aplikací pro plnění úkolů v cizím jazyce podporuje samostatnou tvůrčí činnost studentů a umožňuje provádět aktivity blízké se úkolům v budoucí činnosti v zaměstnání. Studenti si tak prakticky procvičí nově nabyté vědomosti a dovednosti a současně i lépe pochopí jejich význam pro profesní uplatnění.

3 Výběr vhodného webového nástroje

Na internetu lze najít velké množství aplikací, kterými lze výuku cizích jazyků obohatit. Některé vznikly přímo k tomuto účelu, jiné mají primární využití odlišné, ale edukační praxe dokládá jejich přínos k rozvoji jazykových schopností.

Současná doba klade důraz na rozvoj právě takových dovedností, které lze získat řešením úloh blízkých se reálným situacím z mimoškolní praxe a kooperativní prací studentů. Jak ale nejlépe zvolit nástroj vyhovující potřebám jazykového kurzu? Základní kritéria pro výběr vhodné technologie formulovala přehledně již Chapelle [6] na základě analýzy výsledků řady výzkumů v oblasti výuky cizích jazyků za podpory počítačů:

1. Při aktivitách dochází ke skutečnému učení jazyku (nejedná se o pouhé užití cílového jazyka) za podmínek interakce s vhodnou formou výstupního produktu. Zájem studentů je vyšší i díky novým nečekaným momentům.
2. Úlohy jsou přiměřené pro studenty z hlediska cílových jazykových struktur na odpovídající znalostní úrovni.
3. Pozornost studentů by měla být primárně zaměřena na význam jazyka a na výměnu informací v cílovém jazyce. Studenti při své práci činí rozhodnutí, která vedou ke splnění úkolu.
4. Typy úloh řešených v rámci výuky cizího jazyka by se měly co nejvíce shodovat s typy úloh, se kterými se studenti setkávají nebo budou setkávat mimo školní prostředí. Procvičování jazyka v konkrétních situacích vede k rozvoji specifických jazykových dovedností.
5. Efektivní nasazení technologií ve výuce cizího jazyka vede nejen k rozvoji jazykových schopností, ale také schopností metakognitivních, rozvoji učebních návyků a strategií.

6. Daný úkol musí být prakticky proveditelný za konkrétních podmínek výuky, jež zahrnují i dostupný hardware, software a instruktáž k provedení úlohy.

V následující části článku jsou uvedeny některé webové nástroje včetně příkladů úloh, které tyto aplikace podporují. Návrhy studentských úkolů jsou v souladu s výše uvedenými kritérii a byly již v pedagogické praxi ověřeny.

4 Nástroje splňující výběrová kritéria

4.1 Jing

Primární úkol programu Jing je obohacení online konverzace o obrazový prvek. Plní vlastně funkci klávesy „Print Screen“, ale přidává prvky ukládání obrázku, možnosti doplnění textu nebo šipek, zvýraznění, snímání videa z obrazovky, jeho ozvučení pomocí mikrofonu a různé způsoby sdílení takto vytvořených souborů [7].

Postup použití programu Jing:

1. Instalace programu z adresy: <http://www.techsmith.com/jing.html>
2. Po instalaci je program Jing připraven snímat obrazovku nezávisle na jiném programu, který je aktuálně na počítači spuštěný. Zachycení obrazu proběhne po výběru části obrazovky, jeho případném doplnění textem nebo šipkami a po uložení souboru.
3. Uživatel zvolí, jak bude soubor sdílet (například email nebo sociální sítě). Obdobně se vytváří i video soubor.

V případě nahrávání videa se opět označí část obrazovky a program zaznamená vše, co se v dané oblasti zobrazí a pomocí mikrofonu také komentář autora videa. Tímto jednoduchým způsobem mohou vznikat například tutoriály vytvořené učitelem sloužící studentům jako návod na použití programů. Sdílení videí na webu je možné prostřednictvím emailu nebo sociálních sítí. Délka videa je omezena na pět minut.

Příkladem využití nástroje ve výuce odborné angličtiny je úloha z obchodní angličtiny, ve které si studenti vyberou graf popisující libovolné ekonomické změny. Tento graf zobrazí na obrazovce počítače a nahrají k němu vlastní komentář. Výsledná nahrávka je zaslána vyučujícímu k hodnocení.

Další varianty:

- Příběh vyjádřený sekvencí obrázků studenti ústně popisují a nahrávku sdílí s učitelem/ s jiným studentem
- Návuk podávání instrukcí dle obrazového návodu. V obchodní angličtině například ústní komentář poskytnutý pracovníkem kontaktního centra doplňující dokumentaci přiloženou k novému výrobku.

4.2 MailVU

Hlavní funkcí tohoto programu je zaznamenávání videí o délce až 10 minut webovou kamerou a jejich sdílení pomocí emailu. Podmínkou použití je tedy webová kamera a také instalace verze Adobe Flash 10 nebo vyšší v prohlížeči [8].



Zdroj: [8]

Fig. 1: Ovládání aplikace MailVU

Způsob práce s programem je velmi jednoduchý a intuitivní:

1. Spuštění programu přímo z <http://mailvu.com/> bez nutnosti instalace programu a vytváření účtu.
2. Povolení přístupu programu k mikrofonu a kameře.
3. Zahájení nahrávání videa (Record) a jeho ukončení (Stop). Ovládání aplikace je znázorněno na Obr. 1.
4. Vytvořený záznam je možné zkontrolovat jeho přehráním (Play)
5. Pokud jsem spokojeni s nahrávkou, můžeme ji poslat emailem (Send) nebo sdílet (Share).
6. Pokud se nahrávka nezdařila, můžeme ji zaznamenávat opakovaně a sdílet až konečnou verzi.

Videa lze přehrávat na všech typech počítačů, jakýmkoli prohlížeči, prostřednictvím většiny chytrých telefonů a tabletů.

Výše popsané kroky jsou dostupné i bez vytvoření účtu. Pokud se uživatel zaregistruje, může využívat i další funkce, kterými jsou:

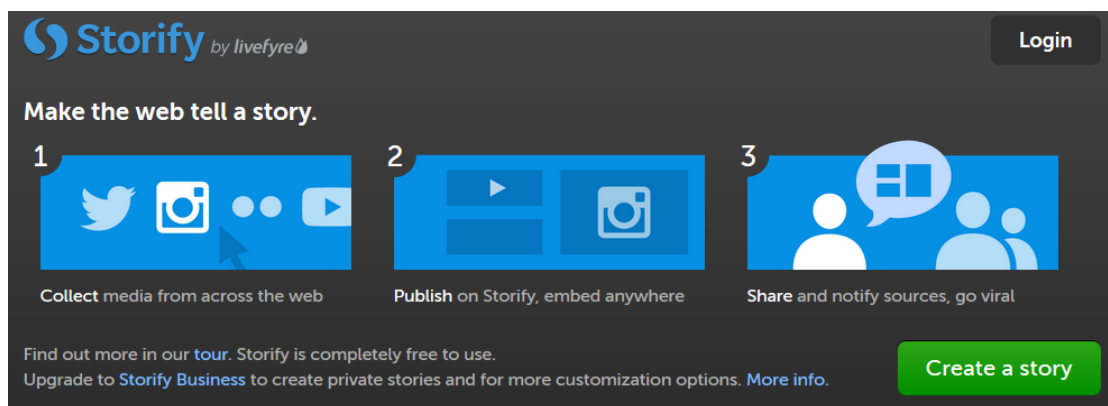
- nahrávání dříve vytvořených videí v různých formátech (mov, mp4, wmv, flv, 3gp, 3gpp, mts, a avi), jejich sdílení nebo stahování.
- stanovení „doby životnosti“ videa. Po uplynutí uvedeného počtu dnů dojde k vymazání videa.
- ukládání videí na soukromý online účet, z něhož je lze kdykoli rozesílat nebo stahovat.
- vytváření adresáře kontaktů a rychlejší rozesílání videí [8].

Příkladem praktického použití aplikace MailVU v kurzech obchodní angličtiny je příprava na prezentace, které jsou následně přednášeny na kontaktních hodinách. Studenti mohou nejprve sami hodnotit vlastní vystoupení. Díky MailVU získávají možnost opakovaně pořizovat video nahrávky svého vystoupení a přehrávat si je. Při přípravě prezentací ve dvojicích nebo malých skupinách studenti sdílejí videa a mohou si zasílat i zvukové komentáře.

V rámci kurzů kombinované výuky je výhodou snadná offline komunikace s vyučujícím. Studenti mohou posílat své prezentace a vyučující je následně hodnotí.

4.3 Storify

Storify je aplikace podporující tvorbu dynamických a interaktivních příběhů pomocí sociálních sítí, kombinací obrázků, videí, odkazů a dalších medií vytvořenými jinými uživateli [8]. Postup práce při vytváření a sdílení příběhů je graficky znázorněn na Obr. 2 (Fig. 2). Autor nového příběhu zadá název, úvod a text. Prostřednictvím například Facebooku, Twitteru, YouTube nebo Flickru lze hledat potřebný materiál, který pak přetažením umístí do vlastního příběhu. Příběhy se dají editovat a lze také měnit pořadí vložených medií. Po ukončení práce na příběhu by jeho tvůrce měl oznámit použití materiálů jejich původním autorům. Hotový příběh můžeme sdílet různými způsoby online (sociální media, vkládání kódu) a jakýkoli prvek již vytvořeného příběhu může být opět použit v jiném příběhu.



Zdroj: [9]

Fig. 2: Postup práce s nástrojem Storify

V kurzech odborného cizího jazyka zaměřeného na obchodní angličtinu lze aplikací Storify například vytvářet příběhy popisující životní a pracovní příběhy podnikatelů nebo konkrétních obchodních společností. Zadání lze samozřejmě modifikovat dle zaměření kurzu, příběhy mohou popisovat budoucí fiktivní společnosti, které by studenti chtěli založit, nebo jejich osobní příběh sahající do budoucnosti časově definovaného období.

4.4 Bookr

Bookr je aplikace na vytváření a sdílení obrázkových knih s komentáři, do nichž se grafické prvky nahrávají z Flickru [10]. Takto vytvořené obrázkové knihy se sdílejí emailem nebo odkazy na blogu.

Studenti mohou vytvořit knihy velmi snadným a rychlým způsobem pomocí psaní textu a vkládání obrázků s licencí Creative Commons získaných z úložiště Flickr nebo editací dříve vytvořených obrazových knih. Tento intuitivní postup znázorňuje Obr. 3 (Fig. 3).

Bookr je nástroj podporující vlastní kreativní tvorbu studentů a také spolupráci při vytváření obrázkových knih. Tyto knihy mohou být zaměřeny na jazyk obecný (vyprávění příběhů doplněné obrazem) i odborný (například obrazový návod na použití daného výrobku s popisem nebo obrazový popis výrobního procesu s komentářem).



Zdroj: [10]

Fig. 3: Vytváření knih aplikací Bookr

4.5 Vocaroo

Vocaroo je nástroj umožňující nahrávání nebo uploadování audio souborů a zaslání těchto souborů emailem nebo sdílení jiným způsobem [11]. Studenti cizích jazyků mohou díky této aplikaci velmi jednoduše zaznamenávat svůj ústní projev a sdílet nahrávku na internetu.

Postup při vytvoření a sdílení nahrávky:

1. Nejprve povolíme přístup programu Vocaroo k mikrofonu počítače a pak jedním kliknutím na stránce vocaroo.com zahájíme nahrávání zvukového souboru.
2. Po ukončení nahrávání lze záznam zkontrolovat opakovaným poslechem.
3. Pokud nejsme s obsahem souboru spokojeni, záznam můžeme okamžitě nahradit novou nahrávkou.
4. Hotový záznam můžeme sdílet prostřednictvím emailu, sociálních sítí nebo vkládáním odkazu na jiné stránky na internetu.
5. Soubor lze také uložit v různých formátech (MP3, Ogg, FLAC nebo WAV).

Vocaroo lze prakticky využít k tvorbě a sdílení jakýchkoli audio nahrávek dle konkrétního zadání (prezentace, vyprávění příběhů, popis činností, odborné instruktáže, aj.).

4.6 Tricider

Tricider je nástroj podporující písemnou komunikaci na internetu, jehož primárním účelem je pomocí anketního hlasování dosáhnout rychlého rozhodnutí ve skupině lidí prostřednictvím offline komunikace. Členové určité skupiny mají k dispozici jednoduché prostředí, ve kterém mohou přehledně klást otázky a reagovat na odpovědi jiných členů, vyjadřovat hodnocení a pro návrhy hlasovat [12]. Tak je vytvořen prostor pro neobvyklá řešení situací, protože všichni zúčastnění mohou přispívat svými názory, doplňovat je zdůvodněním a hodnotit názory ostatních.

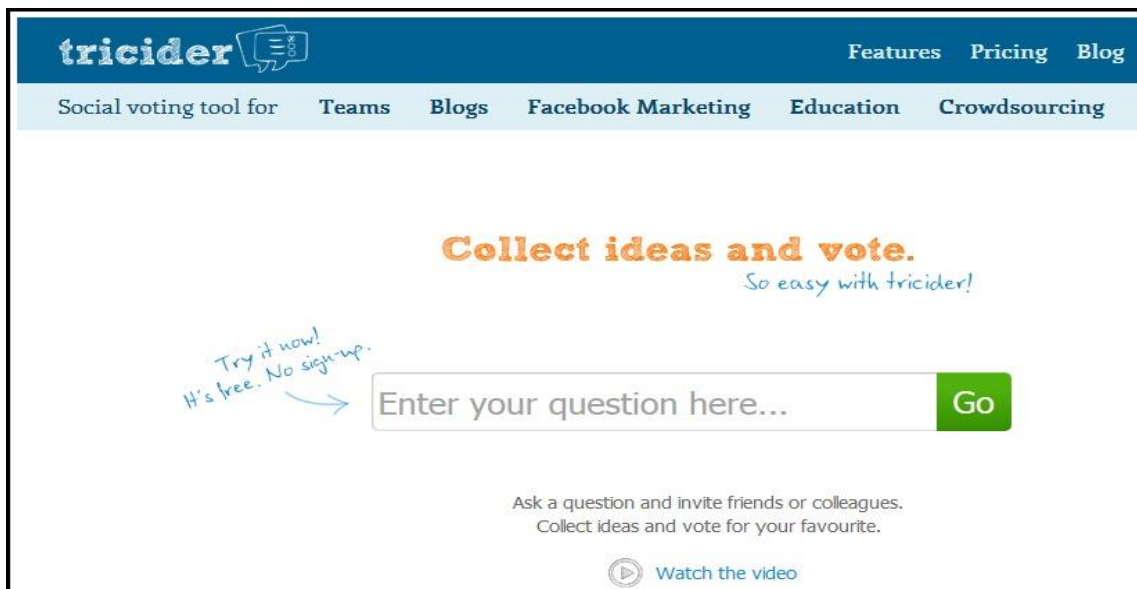
Z pedagogického hlediska je podstatné, že tento nástroj podporuje kreativitu a spolupráci ve skupině.

Pro základní používání programu Tricider není potřeba registrace.

Postup práce, viz Obr. 4 (Fig. 4):

1. Vytvoření ankety zadáním jedné nebo několika otázek.

2. Stanovení doby trvání ankety, pokud chceme změnit standardní délku 14 dnů.
3. Pozvání všech ostatních členů skupiny emailem, prostřednictvím sociálních sítí nebo pomocí odkazu.
4. Přizvání účastníci vkládají své nápady a názory, zdůvodňují je a podílejí se na hlasování.



Zdroj: [12]

Fig. 4: Úvodní strana aplikace Tricider

Využití v odborném cizím jazyce zahrnuje všechny oblasti, které poskytují prostor na vyjadřování názorů a reakce na ně. Online anketa se může týkat například hodnocení podnikatelského záměru, výběru lokality k podnikání, marketingové strategie nebo průzkumu trhu. Studenti díky tomuto nástroji vyjadřují své názory, učí se dokládat je argumenty a také reagovat na argumentaci ostatních studentů a hodnotit ji.

5 Shrnutí charakteristik webových nástrojů

Výše uvedené webové nástroje poskytují pedagogům a studentům různé možnosti obohacení výuky a studia. Přehledné shrnutí charakteristik těchto aplikací je uvedeno v Tab. 1.

Tab. 1: Charakteristika webových nástrojů

Název nástroje	Nutnost instalace	Nutnost registrace	Možnost sdílení	Procvičované dovednosti	Příklady úloh
Jing	Ano	Ano	Ano	Poslech, mluvení	Komentáře obrázků, tutoriály
MailVU	Ne	Ne	Ano	Mluvení, poslech	Prezentace
Storify	Ne	Ne	Ano	Poslech, čtení, psaní	Texty doplněné multimédií
Bookr	Ne	Ne	Ano	Psaní, čtení	Obrazové knihy
Vocaroo	Ne	Ne	Ano	Mluvení, poslech	Ústní popis, monolog
Tricider	Ne	Ne	Ano	Psaní, čtení	Anketa, diskuse

Zdroj: Vlastní

Závěr

Díky internetu a technologiím mají v současné době pedagogové zaměření na výuku cizích jazyků přístup k široké škále nástrojů, které podporují aktivní roli studentů a otvírají možnosti před několika lety netušené. S rychlým vývojem ICT jsou kladeny vysoké nároky na neustálé vzdělávání vyučujících a rozšiřování jejich obzorů i mimo původní lingvistické a didaktické zaměření. Technologie samy o sobě jsou didakticky neutrální a jsou to konkrétní úlohy blížící se reálným úkolům a smysluplné užití webových nástrojů, jež vedou k posilování vnitřní motivace studentů a jejich aktivní role ve vzdělávacím procesu. Cílem článku bylo předložit informace usnadňující orientaci v oblasti aplikací ICT v jazykovém vzdělávání. V příspěvku jsou uvedena kritéria výběru vhodných aplikací, popis práce s vybranými nástroji se zaměřením na výuku cizích jazyků a přehledné hodnocení zvolených aplikací.

Literatura

- [1] LEWIS, G.: *Bringing technology into the classroom*. 1. publ. Oxford: Oxford University Press, 2009. ISBN 978-019-4425-940.
- [2] BRUNS, A.: *Blogs, Wikipedia, Second Life, and beyond: from production to produsage*. New York: Peter Lang Publishing, Inc., 2009. ISBN 978-0-8204-8866-0.
- [3] ŠKODA, J.; DOULÍK, P.: *Psychodidaktika: metody efektivního a smysluplného učení a vyučování*. 1. vyd. Praha: Grada, 2011. ISBN 978-802-4733-418.
- [4] CHODĚRA, R.: *Didaktika cizích jazyků: úvod do vědního oboru*. 2. vyd. Praha: Academia, 2013. ISBN 978-80-200-2274-5.
- [5] KALHOUS, Z.: *Školní didaktika*. 1. vyd. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-717-8253-X.
- [6] CHAPELLE, C.: *Computer applications in second language acquisition: foundations for teaching, testing and research*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001. ISBN 05-216-2646-3.
- [7] *TechSmith*. [online]. [cit. 2013-09-16]. Dostupné z: <http://www.techsmith.com/jing.html>
- [8] *MailVU*. [online]. [cit. 2013-09-16]. Dostupné z: <http://mailvu.com/index.htm>
- [9] *Storify*. [online]. [cit. 2013-09-16]. Dostupné z: <https://storify.com>
- [10] *Bookr*. [online]. [cit. 2013-09-16]. Dostupné z: <http://www.pimpampum.net/bookr/>
- [11] *Vocaroo*. [online]. [cit. 2013-09-16]. Dostupné z: <http://vocaroo.com/>
- [12] *Tricider*. [online]. [cit. 2013-09-16]. Dostupné z: <https://tricider.com/en/t/>

ESP AND WEB TOOLS

The aim of this paper is to describe the use of information and communication technologies which support courses of ESP, mainly cooperative work of university students and their active participation in creating electronic materials. Students studying business ESP courses are offered different web applications that were not primarily designed for foreign language teaching. The article also lists the criteria which help language teachers choose the most suitable tools from the vast range of various web applications and presents several examples of practical tasks supporting the active role of foreign language students. Thus they can practise the target language; they can be creators of different web content and develop their information literacy.

FACHSPRACHE ENGLISCH UND INTERNETWERKZEUGE

Dieser Beitrag beschreibt die Nutzung der Informations- und Kommunikationstechnologien, welche den Unterricht von Englisch als Fachsprache, die kooperative Arbeit der Studenten und deren Teilnahme an der Erstellung elektronischer Materialien unterstützen. Die Studenten der Wirtschaftsenglisch-Kurse können verschiedene Internetanwendungen nutzen, die in den meisten Fällen ursprünglich nicht vor den Sprachenunterricht vorgesehen sind. Der Artikel nennt ebenfalls Kriterien, die den Sprachlehrern bei der Auswahl der am besten geeigneten Werkzeuge aus einer großen Menge an Möglichkeiten behilflich sind, und legt einige praktische Beispiele von Aufgaben vor, welche die aktive Rolle der Fremdsprachenstudenten unterstützt. Bei deren Lösung trainieren die Studenten aktiv den Gebrauch der Zielsprache.

SPECJALISTYCZNY JĘZYK ANGIELSKI I NARZĘDZIA INTERNETOWE

Celem artykułu jest przedstawienie opisu i analizy pedagogicznej wybranych narzędzi ICT, które wspomagają nauczanie specjalistycznego języka angielskiego, pracę zespołową studentów oraz ich udział w tworzeniu materiałów elektronicznych. Studenci kursów specjalistycznego biznesowego języka angielskiego mogą wykorzystywać różne aplikacje internetowe, które początkowo w większości przypadków nie zostały stworzone do nauki języków obcych. W artykule przedstawiono także kryteria pomagające nauczycielom języków obcych w doborze najważniejszych narzędzi z szerokiej gamy możliwości pojawiających się w internecie oraz pokazano kilka praktycznych przykładów zadań wspomagających aktywną rolę studentów języków obcych. Podczas rozwiązywania zadań studenci trenują dany język, stając się jednocześnie twórcami zawartości internetu, dzięki czemu rozwijają także swoje umiejętności informacyjne.