

Dr. Martina Paradiž

Sodelovalno mobilno podprto učenje kolokacij z aplikacijo ColloQuiz

Splošna razširjenost pametnih telefonov ter njihova vse večja zmogljivost in povezljivost odpirajo številne možnosti za izkoriščanje njihovega potenciala tudi pri učenju in poučevanju tujih jezikov. Uporaba pametnih telefonov pri učenju jezika namreč ponuja možnost učenja v formalnem in neformalnem okolju (Kukulska-Hulme, 2021) in možnost uporabe sodelovalnih pristopov (Paradiž, 2021), pri čemer raziskave kažejo na večjo učinkovitost tovrstnega učenja v primerjavi s tradicionalnimi pristopi (Mihaylova idr., 2022). Potreba po raziskavah na področju mobilno podprtega učenja jezikov (ang. mobile-assisted language learning) (MALL) je zato vse bolj prisotna, predvsem v sklopu poučevanja angleškega jezika v okviru stroke, ki je del večine dodiplomskih in podiplomskih študijskih programov v Sloveniji. Čeprav je izbor mobilnih aplikacij za učenje jezika vse širši, pa je po drugi strani težko najti aplikacijo, ki bi v vseh pogledih odgovarjala potrebam študentov in vsebini predmeta (Fan idr., 2023). Obenem tudi učitelji jezika zaradi omejene ali nezadostne podkovanosti v rabi programskih orodij navadno ostajajo uporabniki in se ne preizkušajo kot razvijalci mobilnih aplikacij (Patton idr., 2019).

Pri učenju in poučevanju angleškega jezika v okviru stroke ter prevajanju je precejšen poudarek na pravilni rabi kolokacij kot tipičnih besednih zvez v akademskem diskurzu in posameznih znanstvenih vedah (Hoey, 2005). Ti elementi oziroma vzorci jezikovne rabe namreč ne sledijo slovničnim pravilom, ampak je zanje značilna ustaljenost v rabi in je zato za njihovo uspešno usvajanje potreben vpogled v njihovo dejansko rabo v ciljnem jeziku/diskurzu (Van der Meer, 1998). Raba mobilnih aplikacij pri poučevanju kolokacij v jeziku stroke je še nezadostno raziskana. V tovrstnih študijah gre predvsem za uporabo predhodno (s strani učitelja) izdelanih seznamov kolokacij, ki jih študenti nato uporabljajo pri vajah na pametnih telefonih. Raziskave, ki bi vključevale sodelovanje študentov pri zbiranju kolokacij s pomočjo mobilne aplikacije, še ni bilo.

Članek predstavlja raziskavo, v sklopu katere je avtorica, ki nima znanja iz programskih jezikov, s pomočjo orodja App Inventor razvila mobilno aplikacijo ColloQuiz, ki je študentom omogočila zbiranje kolokacij v slovenskem in angleškem akademskem diskurzu. S pomočjo te baze kolokacij so študenti nato aplikacijo ColloQuiz uporabljali za učenje in ponavljanje kolokacij v izvornem in ciljnem jeziku. V prispevku so podrobneje predstavljene njene posamezne funkcije in možnosti uporabe.

Drugi cilj raziskave je bil preveriti mnenje študentov o uporabnosti in učinkovitosti aplikacije ColloQuiz. V ta namen je bil zasnovan spletni vprašalnik z devetimi vprašanji odprtega in zaprtega tipa, s pomočjo katerega so študenti posredovali mnenja o prednostih in pomanjkljivostih aplikacije, predloge za njeno izboljšavo in mnenje o uporabnosti tovrstnih aplikacij pri učenju angleškega jezika v okviru stroke oziroma pri učenju in prevajanju kolokacij. V delu vprašalnika, ki se je nanašal na uporabnost aplikacije, je bila uporabljena metoda SUS (Systems Usability Score), ki jo je razvil Brooke (1996).

Tretji cilj raziskave je bil preveriti, v kolikšni meri se razlikujejo mnenja med študenti, ki so aplikacijo uporabljali samo za ponavljanje in učenje kolokacij, ter tistimi, ki so jo uporabljali tako za vnos kolokacij, njihov prevod v ciljni jezik kot tudi za učenje kolokacij. Zato je bila aplikacija ponujena v uporabo dvema enako velikima skupinama študentov, pri čemer je prva skupina vnašala kolokacije in jih uporabljala v dodatnih aktivnostih v aplikaciji (skupina 1 – Vnašalci in uporabniki), druga pa jih je zgolj pregledovala in uporabljala za ponavljanje

(skupina 2 – Uporabniki) (s pomočjo kartic in kviza), ni pa sodelovala pri njihovem zbiranju in vnašanju v skupno bazo. V fazi analize rezultatov spletne ankete se je oblikovala še ena sicer nepredvidena skupina študentov. To je bila skupina, ki je aplikacijo uporabljala zgolj za zbiranje in vnos kolokacij, ne pa tudi za njihovo pregledovanje in ponavljanje (skupina 3 – Vnašalci). Ta skupina se je oblikovala povsem po naključju, saj je bila v anketi pri vprašanju o načinu uporabe aplikacije dodana možnost »samo za vnašanje kolokacij« za primer nepredvidenih okoliščin in poteka dogodkov, ki bi morda kakšnemu študentu onemogočili uporabo aplikacije. Čeprav izbira odgovora ni bila predvidena, je formiranje dodatne skupine odprlo nadaljnje vpoglede v zaznane koristi in učinkovitost tovrstnega učenja glede na način in dinamiko same uporabe mobilne aplikacije.

Baza kolokacij, ki je bila zgrajena v obliki preglednice Google Sheets skozi sodelovalno delo študentov z aplikacijo ColloQuiz, je po zaključku eksperimenta vsebovala 121 kolokacij v slovenščini in njihove prevode v angleščino. Rezultati ankete kažejo, da je bila aplikacija zelo pozitivno ocenjena z vidika uporabnosti oziroma zasnove posameznih funkcij (SUS rezultat 81,5 oz. ocena odlično). Študenti so se pozitivno opredelili predvsem do enostavnosti njene uporabe, možnosti vnosa in ponavljanja kolokacij kjerkoli in kadarkoli ter povezav do korpusa in tezavra. Tudi splošno mnenje študentov o učinkovitosti aplikacije za učenje kolokacij je bilo pozitivno. Iz večine odgovorov je razvidno, da jim je uporaba aplikacije koristila in jim popestrila ter olajšala učenje jezika. Poleg omenjenih prednosti aplikacije so študenti podali tudi koristne predloge za izboljšanje njenih pomanjkljivosti. Pogrešali so možnost takojšnje abecedne razvrstitve vnosov, prav tako si želijo naključnega izbora kolokacij za ponavljanje s karticami ali kvizom namesto njihovega ročnega izbora. Njihovi komentarji se nanašajo tudi na potrebo po nadaljnjem razvoju in izboljšanju vizualnega izgleda aplikacije, kar je popolnoma razumljivo glede na dejstvo, da je bila aplikacija razvita s pomočjo prosto dostopnega programskega orodja brez strokovne pomoči razvijalca programske opreme. Kljub temu študenti aplikaciji priznavajo pedagoško vrednost in želijo tovrstne aplikacije uporabljati tudi pri učenju drugih jezikov.

Rezultati ankete so razkrili precejšnje razlike v mnenju študentov o uporabnosti in učinkovitosti aplikacije ColloQuiz glede na način njene uporabe. Študenti v skupini 1 – Vnašalci in uporabniki, torej tisti študenti, ki so bili vključeni v celoten proces oblikovanja in uporabe mobilnega učnega materiala s pomočjo aplikacije ColloQuiz, namreč zbiranja, prevajanja in vnosa kolokacij ter njihovega učenja/ponavljanja s pomočjo kartic in kviza, so aplikacijo ocenili najbolj pozitivno tako glede uporabnosti, učinkovitosti kot tudi splošnega vtisa. Študenti v skupini 2 – Uporabniki, torej tisti, ki so aplikacijo uporabljali le za učenje/ponavljanje kolokacij, niso pa vnašali kolokacij v bazo, so aplikacijo ocenili enako visoko glede uporabnosti in najbolj izpostavili enostavnost njene uporabe. Med vsemi študenti so študenti v tej skupini tudi v največji meri izrazili željo po deljenju aplikacije z drugimi uporabniki. To ne preseneča, saj so jo le uporabljali in jim je bilo prihranjeno delo v sklopu zbiranja in vnašanja kolokacij. Najbolj zanimivi pa so bili odzivi na novo formirane skupine 3 – Vnašalci, saj odgovori študentov te skupine kažejo, da jim aplikacija ni zelo olajšala ali popestrila učenja kolokacij ter da se z njeno uporabo niso veliko naučili. To sicer glede na način uporabe, ki se od običajnega zapisa kolokacije s pisalom na papir razlikuje zgolj po uporabljenem mediju, ni presenetljivo.

V splošnem pozitivni odzivi študentov na rabo in učinkovitost mobilne aplikacije pri učenju angleškega jezika v okviru stroke potrjujejo trditev Wanga idr. (2020, str. 26), da je motivacija pri učenju tujega jezika povezana z občutkom doprinosa, prav tako pa tudi ugotovitve Lina idr. (2021), da sodelovanje pri učenju povečuje učinkovitost učenja. Nižje zadovoljstvo skupine 2 (Uporabniki) po drugi strani potrjuje stališče avtorjev Collis in Moonen (2006, p. 53), da samo

sodelovanje ni dovolj, pač pa morajo sodelujoči za dosego najboljših rezultatov tudi prispevati k doseganju skupnega cilja. V luči rezultatov raziskave, v sklopu katere se je oblikovala tudi skupina, ki ni uporabljala gradiva, pač pa zgolj prispevala k njegovemu nastanku, bi to trditev veljalo nekoliko spremeniti, namreč da samo sodelovanje pri doseganju skupnega cilja ni dovolj, sodelujoči morajo za učinkovito učenje tudi uporabljati sadove svojega in skupnega dela.

Na splošno že pozitiven sprejem mobilne aplikacije za učenje kolokacij sam po sebi priča o učinkovitosti njene uporabe pri učenju kolokacij, saj študente pri mobilno podprtem učenju jezika dokazano najbolj motivirajo učni dosežki oziroma učinkovitost učenja (Garcia Botero idr., 2018). V navezavi na ugotovitve avtorjev Foroutan Far in Taghizadeh (2022), da vnašanje elementov in mehanizmov igre oziroma »igrifikacija« učnih materialov (npr. sprotno točkovanje nalog, raba nivojev) pozitivno vpliva na motivacijo in učinkovitost učenja, bi veljalo aplikacijo ColloQuiz in prihodnje tovrstne aplikacije nadgraditi tudi z elementi računalniških iger.

V pričujoči raziskavi je bila odzivnost študentov zelo nizka (morda tudi zaradi posebnih okoliščin med pandemijo covid-19), zaradi česar je rezultate raziskave potrebno interpretirati s precejšnjo mero previdnosti. Vseeno pa rezultati te pilotne študije odpirajo zanimive vpoglede v percepcije učnega pristopa s strani študentov, saj le-ta preusmerja fokus z učitelja na študenta in v ospredje postavlja sodelovanje med študenti, njihovo lastno generiranje učnega materiala in odpira možnosti za učenje jezika tako v formalnem kot tudi neformalnem okolju. V prihodnje bi mobilno aplikacijo ColloQuiz veljalo nadgraditi v skladu z odzivi študentov in izsledki drugih raziskav s tega področja oziroma razviti druge tovrstne aplikacije, ki bi jih uporabljalo večje število uporabnikov. Pilotna študija namreč dokazuje, da lahko tudi učitelj brez znanja programiranja ustvari mobilno aplikacijo, ki je uporabna in učinkovita pri učenju ciljnih vsebin.