

Anja Mejač, Rebeka Pintar | študentki Univerze v Ljubljani, Pedagoška fakulteta

Razvijanje jezikovne zmožnosti v 4. razredu osnovne šole s pomočjo interaktivnih videorazlag

Developing Language Skills in Grade 4 of Primary School
through Interactive Video Games

Izvleček

Ključne besede:
projekt, slovenščina,
interaktivni videoposnetki,
Videoslovenščina

V projektu na Pedagoški fakulteti Univerze v Ljubljani *Razvijanje jezikovne zmožnosti in utrjevanje znanja v 4. razredu osnovne šole s pomočjo interaktivnih videorazlag* je decembra 2021 začelo delovati prosto dostopno spletišče Videoslovenščina (<https://videoslovenscina.si/>). V prispevku je predstavljeno to spletišče in potek ustvarjanja interaktivnih videoposnetkov z interaktivnimi nalogami, in sicer koncept obravnave teme, pisanje scenarijev, ustvarjanje nalog v H5P, priprava na snemanje, snemanje, urejanje videorazlag, prikaz spletišča in videorazlag ter težave, s katerimi smo se pri tem srečevali. S prispevkom želimo seznaniti javnost, predvsem učitelje razrednega pouka in slovenščine, o obstoju spletišča Videoslovenščina in jih spodbuditi k njegovi uporabi.

Abstract

Keywords:
Slovenian, interactive videos,
website Videoslovenščina,
project

A freely accessible Videoslovenščina website (<https://videoslovenscina.si/>) was launched in December 2021 as part of the project at the Faculty of Education, the University of Ljubljana, *Developing Language Skills and Consolidating Knowledge in Grade 4 of Primary School Using Interactive Video Materials*. This paper describes the website and the process of creating interactive videos with interactive tasks, including the concept of addressing the topic, writing scripts, creating H5P activities, preparing for recording, recording, editing video explanations, displaying the website and the video explanations, and the challenges we encountered. This paper intends to inform the public, particularly primary school teachers and teachers of Slovenian, about the Videoslovenščina website and how to use it.

1 Uvod

Učitelji razrednega pouka so prvi, ki učence poučujejo in jim posredujejo vsebine, predvidene z učnimi načrti v sistematičnem osnovnošolskem izobraževanju. Pri poučevanju slovenskega jezika pri predmetu slovenščina se poučevanje slovničnih in pravopisnih vsebin pogosto povezuje s klasičnim poučevanjem s frontalno razlago, z zapisovanjem v zvezek in z reševanjem nalog v delovnih zvezkih. Te vsebine pa se lahko poučujejo tudi na drugačen, sodoben in učencem zanimiv način. Učenci si najbolje zapomnijo snov, če prejmejo informacije po različnih kanalih, z branjem, risanjem, poslušanjem, in z vizualnimi mediji (Alber, 2019), kljub temu pa moramo paziti, da otrok kognitivno ne preobremenimo. Prav tako številne raziskave kažejo, da je pri usvajanju nove teme ključna uporaba vizualnih elementov (Alber, 2019). Tako je uporaba videoposnetkov pri poučevanju slovničnih in pravopisnih vsebin primerna, ker z njihovo uporabo ustvarjamo osnovno znanje o določeni temi, obogatimo učno uro ali poglobimo učenčevo znanje (Alber, 2019), predvsem pa skušamo to uporabiti kot motivacijski element.

V sodobno poučevanje so vključene pestre didaktične oblike in metode, ki pripomorejo h kakovostnejšemu pouku. Sodobne oblike poučevanja so tako individualna in skupinska učna oblika ter delo v dvojicah (Program osnovna šola slovenščina. Učni načrt, 2018). Slednji dve krepita dvogovorno sporazumevanje, socializacijo, usposobljenost za skupinsko in sodelovalno delo ter razvijata demokratičnost, medtem ko individualna učna oblika spodbuja samostojno reševanje nalog, omogoča individualizacijo in diferenciacijo, učenci pa se tako usposablajo za samoizobraževanje (Bešter Turk in Rot Vrhovec, 2019). Prav tako se v današnjem času čedalje bolj poudarja transakcijski pouk, ki spodbuja dejavnost vsakega učenca posebej, pri čemer si mora vsak »zgraditi« svoje znanje (Plut Pregelj, 2003). Ta se od transmisijskega poučevanja razlikuje v tem, da v slednjem v ospredju ni učenčeva dejavnost, pač pa neposredno prenašanje znanja na učence, učenci pa znanje sprejemajo v taki obliki, kot jim je bilo posredovano (Plut Pregelj, 2003).

A. Rot Vrhovec (2020) v svojem delu navaja sodobne učne metode pri poučevanju slovenskega jezika; te se pri raznih učnih predmetih sicer nekoliko razlikujejo. Kot prvo učno metodo navaja govorno-besedilno metodo, kamor uvršča metodo razlage, metodo pogovora in metodo dela z besedilom, drugo skupino poimenuje ilustrativno-demonstracijska metoda, kot zadnji dve pa navaja laboratorijsko eksperimentalno metodo in metodo izkustvenega učenja,

ne nazadnje pa M. Bešter Turk in A. Rot Vrhovec (2019) omenjata tudi metodo dela z informacijsko-komunikacijsko tehnologijo (IKT), ki ga v zadnjem obdobju nadomešča pojem digitalna tehnologija (DT).

Prednosti uporabe DT so prilagajanje novim situacijam, spodbujanje dejavne vloge učenca¹, povečanje motivacije, omogočanje večje individualizacije in pridobivanje sposobnosti vodenja. Zavedati pa se moramo, da DT dopolnjuje dejavnosti pri pouku in ni glavna dejavnost (Zore, 2005). Pri uporabi DT moramo biti pozorni, da je učni proces še vedno osredotočen na učenca in njegovo učenje ter da izhajamo iz dobro definiranih učnih ciljev iz učnega načrta (Rugelj, 2021).

Del DT so tudi videoposnetki. Ker je splet tako rekoč povsod in vsem dostopen, so dostopni tudi videoposnetki, ki si jih gledalci lahko ogledamo na raznih videokanalih. A pri izbiri videoposnetkov za poučevanje moramo biti še bolj kritični in moramo vedeti, kaj želimo z njimi doseči. Videoposnetek sicer pritegne pozornost gledalca, a je gledalec pri tem pasiven, zato ga večina preneha gledati po nekaj minutah. Če se to zgodi, videoposnetek ni dosegel prvotnega namena. Pozorni moramo biti torej na dolžino videoposnetka, za katero A. Žerovnik (2022) po Guu, Kim in Rubin (2014) navaja, da je sprejemljiva dolžina posnetka do 6 minut, najučinkovitejši pa so, če se njihova dolžina giblje med dvema in petimi minutami. V tem času naj učencem še ne bi padla koncentracija. S tehnikami vključevanja interaktivnosti pa lahko čas koncentracije učenca podaljšamo. Da bi bila videovsebina zanimivejša in da bi pritegnila gledalce, pri čemer bi bili tudi dejavni, so se začeli razvijati in uporabljati interaktivni videoposnetki, pri katerih se učenec odloča, kako bo zgodbo v videoposnetku spremljal. Ta dejavnost je lahko npr. dotik slike oz. klik nanjo, pri čemer se sproži neko dejanje, odpiranje spletne strani ali reševanje interaktivnih nalog (Murray, n.d.). Tudi izdelava videovsebin je postala dostopnejša, saj lahko videoposnetke posnamemo s pametnimi telefoni, ki ga ima v lasti že vsakdo. Poleg tega tudi obdelava videoposnetka ne zahteva najmodernejše in najdražje opreme; dovolj sta že pisarniški računalnik in programska oprema, ki nam omogoča kakovostno montažo videa. Sodobna digitalna tehnologija ponuja storitve za ustvarjanje interaktivnih vsebin, pri katerih posebna ali specifična računalniška znanja niso potrebna, dovolj je, da ima uporabnik znanja s področja rabe digitalne tehnologije oziroma digitalne pismenosti. Kljub temu pa zahtevata izdelava videoposnetka in interaktivnih nalog kar nekaj spretnosti.

1 V prispevku je moška slovnična oblika enakovredno uporabljena za oba spola.

2 Predstavitev projekta

Na Pedagoški fakulteti Univerze v Ljubljani smo z namenom, da bi učencem približali določene jezikovne vsebine, izvedli projekt **Razvijanje jezikovne zmožnosti in utrjevanje znanja v 4. razredu OŠ s pomočjo interaktivnih videorazlag**. Projekt je trajal od junija 2020 do decembra 2021, vodja projekta pa je bila doc. dr. Lara Godec Soršak.² Rezultat projekta je izdelano spletišče z osemnajstimi videorazlagami in interaktivnimi nalogami pri vsakem videoposnetku za pridobivanje in utrjevanje znanja.

Osnovni namen projekta je bilo ustvariti uporabne in kakovostne videorazlage o slovničnih in pravopisnih temah pri pouku slovenščine za učence 4. razreda osnovne šole. Pri tem se je povežalo nekaj študentov razrednega pouka in vezave matematika – računalništvo ter profesorice Pedagoške fakultete v Ljubljani. Naloga profesorice je bilo vodenje, usmerjanje in pomoč pri pisanju scenarijev, s čimer so se ukvarjali študentje razrednega pouka, ter pri montaži videoposnetkov in ustvarjanju spletišča, za kar so bile zadolžene študentke vezave matematika – računalništvo. Cilja projekta sta bila tudi, da se poučevanje in učenje slovenščine poveže z uporabo informacijsko-komunikacijske tehnologije ter da se študentje obeh vezav povežejo in krepijo sodelovanje, kar je v šolah ključno, sploh pri medpredmetnih povezavah.

3 Vsebine interaktivnih videorazlag

Vsebine za razvijanje jezikovne zmožnosti, ki temeljijo na učnem načrtu za slovenščino, so izdelane in predstavljene v 18 videoposnetkih. Te vsebine so (Program osnovna šola slovenščina. Učni načrt, 2018):

- končna ločila v enostavnih povedih,
- vejica pri naštevanju,
- lastna in občna imena,
- lastna imena bitij,
- zemljepisna lastna imena,
- stvarna lastna imena,
- svojilni pridevniki,
- tvorjenje povedi,
- zapis besed nagajivk (tipa labod, besede s sklopom lj, nj, besede s polglasnikom),
- trdilne in nikalne povedi,

- zapis zanikanih glagolov,
- zapis imen dni, mesecev, praznikov,
- predlogi z/s in k/h ter
- zapis imen jezikov in pripadnikov narodov.

4 Izdelava videoposnetkov

V nadaljevanju je predstavljen postopek izdelave videoposnetkov.

4.1 Pomen in vloga videoposnetkov

Ciljna publika rezultatov projekta in videoposnetkov so učenci 4. razreda osnovne šole. Za naslovnike je pomembno, da se naslovnica videoposnetka povezuje z vsebino in je oblikovana njim ustrezno ter da je naslov napisan na njem razumljiv način. Pomembno je tudi, da sta naslov in prva slika privlačna, ker s tem privabimo učence, da kliknejo na videoposnetek in si ga ogledajo. Ko učenci začnejo gledati videoposnetek, pa je ključna voditeljeva uvodna doživljajska motivacija. Ta predstavlja prvi korak pri vzpostavljanju stika učenca z videoposnetkom. Vloga uvodne motivacije je, da pri učencih vzbudi zanimanje za snov ter da se na njeno sprejemanje miselno in čustveno pripravi (Saksida, 2008). Po uvodni motivaciji sledi obravnavanje učne snovi, katere cilj je učenčev prihajanje do spoznanj. To dosežemo tako, da so učenci miselno in fizično dejavni ter sami gradijo znanje na podlagi lastnih izkušenj in raznolikih dejavnosti. Slednje vodi v kakovostno in trajno znanje (Marentič Požarnik, 2008). Med ogledom videoposnetka poskrbimo za učenčev miselno dejavno sodelovanje, kar pridobimo z vključitvijo interaktivnih nalog, skrbno izdelanimi v vtičniku H5P, ki vsebuje mnogo elementov vizualizacije. Prednost vtičnika je, da učenci takoj dobijo kakovostno povratno informacijo, kar jim da možnost za samovrednotenje znanja (Rekgarin in Sinnayah, 2018). Tudi proti koncu videoposnetka, ko sledi sklep oz. spoznanje, za katerega predvidevamo, da ga učenec v videoposnetku pridobi in ozavešči, spodbujamo učenčev aktivnost. Pod interaktivnim videoposnetkom, ki vključuje dejavnosti za formativno preverjanje znanja, sledijo dodatne dejavnosti za utrjevanje znanja. Pri sestavljanju smo poskrbeli tudi za kognitivno pestrost nalog.

Na interaktivnih videoposnetkih so posneti študentje, ki delujejo kot voditelji, a ne v smislu, da učencu posredujejo znanje in razlago, ampak učenca vodijo in spodbujajo (tudi)

² Spletišče smo pod vodstvom doc. dr. Lare Godec Soršak soustvarili še: asist. dr. Alenka Rot Vrhovec, asist. dr. Alenka Žerovnik in doc. dr. Irena Nančovska Šerbec ter študentke in študent: Anja Mejač, Rebeka Pintar, Lara Konečny Kovač, Maja Kosmač, Anja Sotenšek, Manca Oblak, Klara Lampret in Tilen Čebulj.

k samostojnemu in dejavnemu usvajanju znanja. Več študentov je pri pripravi videoposnetkov sodelovalo zato, da so vsebine bolj pestre in da se učenec ne naveliča iste osebe v vseh posnetkih.

4.2 Pisanje scenarijev

Študentje razrednega pouka so ob pomoči profesorice za slovenski jezik pripravili scenarije za vsako temo. Cilj je bil, da se vsaka obravnavana jezikovna vsebina predstavi v obliki zgodbe. Pri tem smo morali biti pozorni na uvodno motivacijo, zaokroženost, smiselnost, jasnost predstavljene vsebine in na to, da učenec sam prihaja do novih spoznanj in da novo znanje utrjuje z lastno aktivnostjo, to je z reševanjem nalog. Med pisanjem scenarija smo morali dobro premisliti, kje bo vključena kakšna dejavnost, npr. zapis ključnih besed, zapis pravila, fotografija, glasba in reševanje naloge, ustvarjene s pomočjo vtičnika H5P. Namen podrobno napisanega scenarija je bil, da omogočimo lažji potek snemanja in obdelave videoposnetkov.

Spisanemu scenariju je bilo treba dodati še igriv in privlačen naslov za mlajše učence ter naslov, ki temelji na učnem načrtu za slovenščino, namenjen učiteljem.

4.3 Ustvarjanje nalog v H5P

Interaktivne naloge, ki so jih študentke računalništva vstavile v videoposnetek, smo izdelovali s pomočjo vtičnika H5P, ki je funkcionalna razširitev za ogrodje Wordpress. Za izdelavo interaktivnih nalog v tem vtičniku ni treba imeti poglobljenega tehničnega znanja, znanje se na preprost način pridobi z razlagalnimi videi ali pa zgolj s poskušanjem in odkrivanjem (Rekhari in Sinnayah, 2018), pri čemer je oseba vodena. Treba pa je imeti vsaj osnovno znanje uporabe digitalne tehnologije, za kakovostno izobraževalno rabo pa še didaktično znanje dotičnega predmeta. Osnovno orodje H5P je prevedeno v slovenščino, kar zagotavlja lažjo izdelavo nalog. Vtičnik H5P nudi širok spekter različnih tipov nalog, kar omogoča dvig didaktične in pedagoške vrednosti videoposnetka, s tem ko lahko ustvarimo kognitivno raznolike naloge. Različni tipi interaktivnosti omogočajo, da so naloge kognitivno pestre, dejavnosti pa primerne za učenčevo sprejemanje z različnimi čutili.

V interaktivni videoposnetek je s pomočjo vtičnika H5P možno vključiti:

- oznako,
- besedilo,
- preglednico,
- povezavo slike,

- izjave,
- eno izbiro,
- več izbir,
- drži/ne drži,
- vstavi manjkajoče besede,
- povleci in spusti,
- označi besede,
- povleci besede,
- vejišče,
- navigacijsko točko,
- kviz in
- vprašanje s prostim odgovorom.

Na spletu so sicer na voljo že obstoječe naloge H5P, a jih pri pripravi interaktivnih videoposnetkov nismo uporabili, ker so morale biti pripravljene naloge vsebinsko povezane s temo in tudi z zgodbo, ki smo jo oblikovali v scenariju, prav tako pa prilagojene jezikovno-spoznavnim zmožnostim ciljnih uporabnikov.

4.4 Priprava na snemanje

Glede na dostopnost tehnologije, ki nam omogoča snemanje in izdelavo videoposnetkov, ima marsikdo občutek, da je priprava videoposnetka enostavna. A čeprav se zdijo nekatere zahteve enostavne, priprava prostora, primerne za snemanje, vzame veliko časa. Pomembno je, da premislimo in uredimo čim več podrobnosti vnaprej, in ko je enkrat to doseženo, je snemanje lažje.

Če uporaba snemalnega studia in studijskih ali drugih premičnih svetlobnih virov ni mogoča, se da z nekaj ustvarjalnosti narediti tudi optimalne pogoje snemanja. Pomembno je, da je ozadje snemanja dovolj kontrastno, vedno enotno in brez nepotrebnih predmetov, ki učencu lahko odvrnejo pozornost od teme. V primeru snemanja pred oknom je problem prevelika količina svetlobe in spremenljivost svetlobnih pogojev (vreme, del dneva), zato so primerni prostori, v katerih ni oken, da zunanje svetlobne razmere ne vplivajo na snemalni proces in da posledično ne vplivajo na svetlobo na videoposnetkih. V zaprtem prostoru brez oken se tako lahko regulira moč svetlobe s prižiganjem in ugašanjem več luči. Poleg svetlobe je pri snemanju treba zagotoviti tudi primerno ozadje, kar se lahko preprosto reši z belim ozadjem, pred katerim stoji tisti, ki se ga snema. Snemalec mora voditelja dobro ujeti v kader, in sicer tako, da sorazmerno spreminja višino fiksne mesta telefona, če snemamo s telefonom. Primerno je, če se figuro posname od pasu navzgor, kar zadošča, da so opazni tudi vidni nebe-

sedni spremljevalci, kot so drža telesa, premikanje, obrazna mimika kretnje z rokami, in morebitni pripomočki (Viengeli Čič, 2022).

Na fakulteti nimamo studia za snemanje niti profesionalnih snemalcev, a smo kljub temu lahko izvedli precej kakovostne videoposnetke. Veliki, dokaj prazni prostori so problematični zaradi odmevov, zato je naše snemanje potekalo v zvočno izolirani sobi, ki je sicer glasbena učilnica, zato s tem nismo imeli težav.

Za snemanje lahko uporabimo mobilne telefone, ker so kakovostni in je kakovost njihove slike primerljiva s kakovostjo slike digitalnih kamer srednjega cenovnega razreda. Ne glede na to zahteva izdelava kakovostnega izdelka več časa in precej dela, tudi če je dolžina končnega videoposnetka 5 minut. Videoposnetek kot zelo učinkovito izobraževalno sredstvo (Žerovnik, 2022; Almuslamani, Nasar, Mahdi, 2020; Roberts Krumm, Miles, Clay, Carlos in Adamson, 2022) združuje sliko, zvok in besedilo. A. Žerovnik (2022) po Beautemps in Berges (2021) trdi, da je v izobraževalnih videoposnetkih smiselno uporabiti slike v kombinaciji z govorom in manjšo količino napisanega besedila. A. Žerovnik nadaljuje, da je pri videoposnetku ključen zvok, ker si občinstvo lažje ogleda videoposnetke slabe kakovosti z jasnim zvokom kot videoposnetke visoke kakovosti s slabšim zvokom. Ker smo imeli težave pri povezovanju dodatnega (kakovostnejšega) mikrofona, smo za snemanje uporabili kar tisti zvok, ki ga je zajel telefon z videoposnetkom.

Pri snemanju je pomembno tudi to, da se voditelj vživi v svojo vlogo in poda razlago čim zanimiveje in dinamično, da s tem privabi gledalce in jih tudi ne izgubi (Viengeli Čič, 2022). Da smo se študentje čim manj obremenjevali z besedilom in smo se lahko posvetili svoji vlogi, smo si kot pripomoček za branje besedila omislili teleprompter. Pomagali smo si s spletno aplikacijo (<https://telepromptermirror.com/telepromptersoftware.htm>), ki teče v brskalniku in ima enake funkcionalnosti kot običajni teleprompter. Omogočil nam je, da smo na računalniku predvajali besedilo s hitrostjo svojega govora in se nam ni bilo treba besedila učiti na pamet. Vse to je bilo treba pripraviti in domisliti že na začetku, da kasneje to ne bi povzročalo težav.

4.5 Snemanje

Snemanje je potekalo na Pedagoški fakulteti Univerze v Ljubljani. Pri snemanju so sodelovali vsi člani projekta. Uredili smo tehnične zadeve in poskrbeli za pripomočke, ki smo si jih zamislili pri snemanju. Da bi bili posnetki kakovostni in strokovno ustrezni, smo večkrat ponovili snemanje, prav tako pa smo morali uporabljati knjižni jezik zaradi narave predmeta, tj. slovenščine. Tudi sicer velja, da je za izobraže-

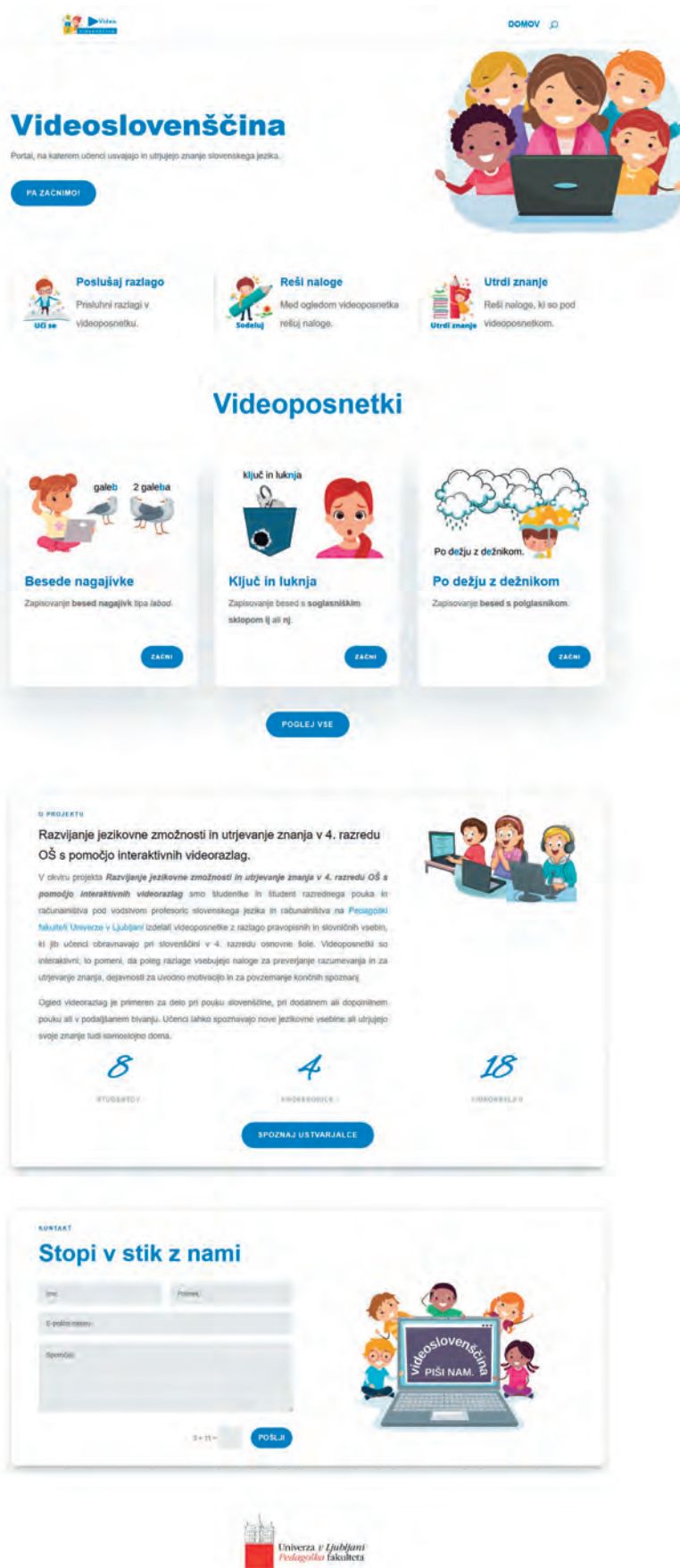
valni videoposnetek učinkoviteje, da govorec razlaga v knjižnem pogovornem jeziku, seveda ciljni publiki primerno in brez rabe slenga ali preveč narečnih besed.

4.6 Urejanje videoposnetkov

Naloga študentk računalništva in profesorice je bila, da se posnetki primerno uredijo, da dodamo v videoposnetek naloge H5P in nekaj besedila. V tem delu procesa ustvarjanja smo uporabljali enega izmed odprtokodnih programov za urejanje posnetkov – Shotcut, ker so vse študentke računalništva poznale osnove programa, ki je dovolj funkcionalen, da smo z njim zadostili vsem želenim pogojem urejanja videa in dela z njim. Kljub temu je bilo ob zahtevah in potrebah za urejanje, ki so izhajale iz načrtovanih scenarijev, treba reševati težave, ki so zahtevale veliko novega učenja o uporabi programa. Pri obdelavi videoposnetkov so bili v pomoč scenariji. Te smo imeli v skupni rabi in tako smo najbolje vedeli, kdaj sledi npr. razlaga, kdaj naj se prikaže interaktivna naloga oziroma ozadje, na katerem se pojavi interaktivna naloga, ki jo učenec rešuje. To je terjalo precejšnjo mero potrpežljivosti in usklajevanja članov projektne skupine. Treba je bilo doreči vsako podrobnost. Vseskozi smo usklajevali poglede o nastalih videoposnetkih. Na tak način smo lahko vsi prispevali svoj strokovni vidik pri ustvarjanju.

5 Prikaz spletišča in interaktivnih videorazlag

Ko smo ustvarili videoposnetke, smo zasnovali tudi prosto dostopno spletišče, poimenovano *Videoslovenščina*. Za namen ustvarjanja in objave spletišča smo uporabili storitev Arnes Splet, ki je brezplačna in je na voljo vsem, ki imajo svoj Arnes AAI račun. Od Arnesa smo dobili tudi brezplačno domeno za projekt, vse videoposnetke pa smo odložili v storitev Arnes Video. Študentke računalništva so na začetku nekaj časa posvetile tudi pripravi zemljevida spletišča in osnutku postavitve spletnih strani. Pri tem so upoštevale dogovorjeno barvno shemo za posamezne elemente (ozadje, besedilo, naslovi, gumbi). Kot je bilo že omenjeno, je tipografija enotna. Skladna je z besedilom na spletni strani, besedilom na videoposnetkih in besedilom znotraj interaktivnih nalog. Tako se ohranja enotnost in konsistentnost znotraj projekta. Vselej pa je bilo pri izdelavi tega treba misliti na ciljno skupino – učence 4. razreda osnovne šole, kar pomeni, da smo se trudili, da bi bilo spletišče z oblikovnega vidika razgibano in primerno za otroke, zato so dodane tudi slike, ki pritegnejo pozornost predvsem mlajše populacije. Za ohranitev polne kakovosti videoposnetkov je bilo poskrbljeno tako, da so se po izvozu iz programa naložili na videoportal Arnes Video, nato pa bili dopol-



njeni z interaktivnimi komponentami (H5P) v storitvi Arnes Splet. Na portalu Arnes Video je bilo treba posameznemu videoposnetku dodati tudi pripadajoč naslov, opis in oznake, po katerih lahko obiskovalci lažje poiščejo želeni videoposnetek. Celotno učno gradivo, ki je objavljeno na spletišču, je javno dostopno in licencirano z licenco CC BY-NC-SA; to učiteljem omogoča, da lahko vsebino s spletišča uporabljajo za kateri koli namen, razen za komercialnega, hkrati pa sta omogočena enostavno deljenje in predelava. Tudi nekatere založbe v učnem gradivu učence usmerjajo na to spletišče.

Izbira storitve Arnes Splet za ustvarjanje spletišča omogoča sodelovanje več uporabnikov. Na ta način lahko več uporabnikov hkrati oblikuje in gradi spletišče brez kakršnegakoli vmesnega pošiljanja kod med seboj. Tako je lahko del projektne skupine v spletišču nemoteno ustvarjal interaktivne naloge, ki so bile namenjene bodisi za posamezen interaktivni videoposnetek bodisi za spletno stran pod videoposnetkom, drugi del projektne skupine pa je imel dostop do ustvarjenih interaktivnih nalog. Ugotovili smo, da interaktivni video tedaj lahko vsebuje sedem različnih tipov interaktivnosti, zato smo se odločili, da dodatne interaktivne naloge, ki jih ni bilo mogoče vključiti neposredno v interaktivni video, vključimo na spletno stran pod videoposnetkom obravnavane teme.

6 Izzivi študentov pri pripravi in snemanju videoposnetkov

Celoten projekt je bil tako za študente kot profesorice nekaj novega, zato je bilo veliko stvari neznanih, prav tako pa je bilo treba vsako zamisel dobro premisliti in jo postaviti v kontekst. Največ časa smo posvetili premisleku, kako bi videoposnetki izgledali in kaj bi lahko

Slika 1: Začetna stran spletišča Videoslovenščina.



Slika 2: Primer interaktivne videorazlage.

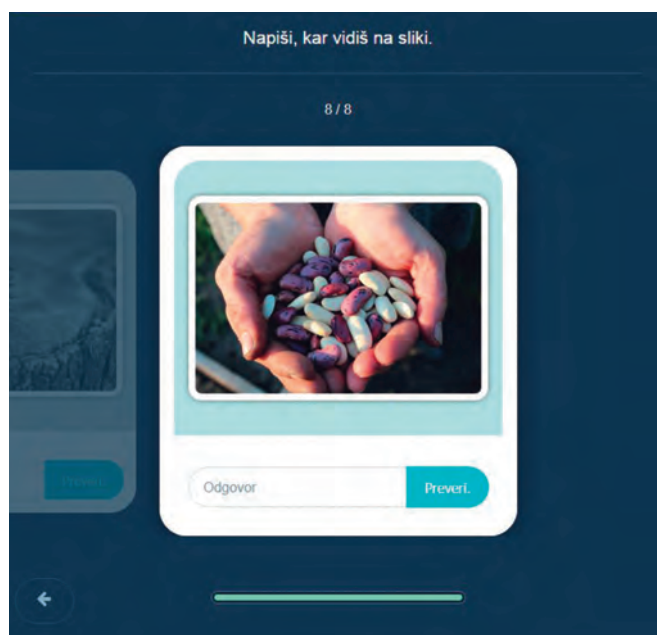
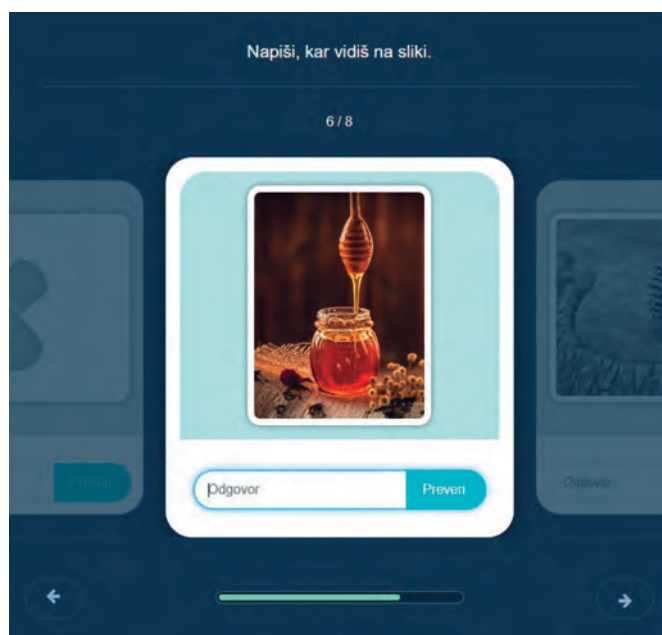
vanje vključili. Ko smo se dogovorili, da je ključna zgodba, smo se srečali z novimi izzivi. Študentke računalništva in profesorice so poglobljeno razmišljale o prostoru in vidikih kakovostnega snemanja. Študentje razrednega pouka smo se kasneje srečevali s pomanjkanjem idej za kakovostne scenarije, pri snemanju pa je bil sprva izziv dobro si zapomniti besedilo scenarija. Ker smo uporabljali telepromter, ki omogoča branje vnaprej pripravljenega besedila, smo morali biti pozorni na to, da se to ne bi opazilo, torej da bi naše »branje« zvenelo kot prosto govorjeno besedilo in čim bolj naravno. Za to je bila pomembna dobra vnaprejšnja priprava voditelja. Študentke računalništva so se soočale z različnimi izzivi, npr. eni študentki se je program velikokrat zaustavil in zmrznil, tako da se zadnji del obdelave ni shranil. Druga študentka takšnih težav ni imela, zato je lahko več vzrokov, npr. zmogljivost računalnika, kompatibilnost programa z drugo programsko opremo ali kaj drugega. Še pred obdelavo posameznega videoposnetka smo se morale študentke računalništva dogovoriti in uskladiti glede ozadja, ki bo za interaktivnimi nalogami, in vrsto prehoda, ki se bo odvil med dvema različnima scenama. Naš namen je bil, da imamo enotno uporabo v vseh scenarijih za ohranjanje konsistentnosti na spletni strani, na kateri so posnetki. Za prehod smo izbrale t. i. vodoravni trak, za ozadje pa se nam je zdelo primerna zelena barva kot pomirjujoča in nostalgичna, saj spominja na zelene table, ki se uporabljajo v učilnicah (čeprav jih danes že zamenjujejo bele). Pri dodajanju slik smo bile pazljive, da smo upoštevale njihove licence; tako je vso uporabljeno gradivo skladno z licencami, ker se zavedamo, da je treba upoštevati pravno zaščito avtorskih virov in

gradiv. Želele smo čim bolj poenotiti obdelane videoposnetke, da smo s tem ohranile konsistentnost in skladnost. Tako smo izbrale enotno tipografijo, ki se je uporabljala tako na videoposnetku kot tudi na spletišču (torej na posameznih spletnih straneh). Pri izbiri tipografije smo izhajale iz brezserifnih pisav, kajti te so lažje berljive z zaslona in povzročajo manj težav na primer učencem z disleksijo.

Podobno kot študentke računalništva smo bili pri dodajanju slik v nalogah H5P pazljivi tudi študenti razrednega pouka, kar je terjalo kar nekaj časa. Prav tako smo morali biti pozorni na jezikovno pravilnost nalog, ki smo jih ustvarjali, in jezikovno pravilnost besedila v predlogah nalog. Predloge posameznega tipa nalog H5P so namreč prvotno v angleščini, in ker so nekateri deli besedila v predlogah slabo prevedeni, smo morali biti pri ustvarjanju nalog pozorni tudi na to. Tako smo ob pomoči profesorice za slovenski jezik v predlogah popravili nekatere besedne odzive ali jih na novo ustvarili.

7 Sklep

Uporaba interaktivnih videoposnetkov na spletišču Videoslovenščina pri poučevanju in učenju pravo-pisnih in slovničnih pravil ima zagotovo kar nekaj prednosti. Prva je ta, da so posnetki dostopni vsem, ki želijo pridobiti ali poglobiti svoje znanje. Razlaga je dostopna kadarkoli in kjerkoli, predvsem pa je pomembno, da je učenec pri usvajanju in/ali utrjevanju znanja dejaven. Prednost



Slika 3: Z vajo do znanja

videoposnetkov je tudi to, da se lahko določen videoposnetek pogleda večkrat, kar je primerno za učence s šibkejšo jezikovno zmožnostjo ali za učence priseljence, ki se še vpeljujejo v proces učenja slovenskega jezika. Uporaba videoposnetkov motivira učence, učitelj pa jih lahko uporabi v kateremkoli delu učne ure. Videoposnetki se lahko uporabljajo pri rednem, dopolnilnem ali dodatnem pouku, učitelju omogočajo individualizacijo in diferenciacijo, učenci pa jih lahko uporabljajo tudi samostojno doma. Ne nazadnje je treba omeniti še to, da so vsebine na interaktivnih videoposnetkih skladne z učnim načrtom za slovenščino.

Viri in literatura

Alber, Rebecca, 2019: Using Video Content to Amplify Learning. *Technology integration*. Dostopno na: <https://www.edutopia.org/article/using-video-content-amplify-learning> (31. 5. 2022).

Bešter Turk, Marja in Rot Vrhovec, Alenka, 2019: *Učne oblike in metode*. Interno gradivo. Pedagoška fakulteta Univerze v Ljubljani.

Marentič Požarnik, Barica, 2008: Konstruktivizem na poti od teorije spoznanja do vplivanja na pedagoško razmišljanje, raziskovanje in učno prakso. *Sodobna pedagogika* 59/4. 28–51.

Murray, Matthew, n.d.: Four Benefits of Interactive Video for Learning. *Learning technologies*. Dostopno na: <https://trainingindustry.com/magazine/july-aug-2017/four-benefits-of-interactive-video-for-learning/> (30. 5. 2022).

Plut Pregelj, Leopoldina, 2003: Učbenik usmerja učenca k razmišljanju. *Slovenščina v šoli* 1/8. 7–12.

Program osnovna šola slovenščina. Učni načrt, 2018: Ministrstvo za šolstvo in šport: Zavod RS šolstvo. Dostopno na: https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN_slovenscina.pdf

Rekhari, Suneeti in Sinnayah, Puspha, 2018: H5P and Innovation in Anatomy and Physiology Teaching. *HERDSA. Research and developed in Higher Education: (Re) Valuing Higher Education* 41. 191–205. Dostopno na: <https://www.herdsa.org.au/publications/conference-proceedings/research-and-development-higher-education-re-valuing-higher-17> (4. 6. 2022).

Rot Vrhovec, Alenka, 2020: *Poučevanje učencev, katerih prvi jezik ni slovenski*. Ljubljana: Pedagoška fakulteta.

Rugelj, Jože, 2022: *Inovativni didaktični pristopi in vključevanje IKT v proces učenja*. Interno gradivo. Pedagoška fakulteta Univerze v Ljubljani.

Saksida, Igor, 2008: *Poti in razpotja didaktike književnosti*. Mengeš: Izolit.

Viengel, Čič, Živa, 2022: Video vsebine kot dodana vrednost pri visokošolskem izobraževanju. *Doba znanja*. Dostopno na: <https://www.fakulteta.doba.si/doba-znanja/video-vsebine-kot-dodana-vrednost-pri-visokošolskem-poucevanju> (4. 6. 2022).

Zore, Nives, 2005: *Otrok in računalnik v vrtcu*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.

Žerovnik, Alenka, 2022: *Didaktično smiselna in tehnično ustrezna priprava interaktivnega videoposnetka za aktivno učenje*. Ljubljana: Pedagoška fakulteta.