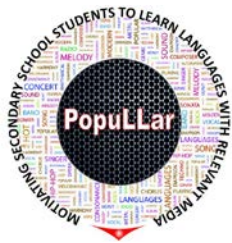


METODICKÁ PŘÍRUČKA

POPULLAR – MOTIVACE STUDENTŮ STŘEDNÍCH ŠKOL K VÝUCE CIZÍCH JAZYKŮ ZA POMOCÍ RELEVANTNÍCH MÉDIÍ



Abstrakt

Udržení motivace mezi studenty na středních školách je jedním z největších problémů. V souvislosti s přijetím evropské strategie v roce 2002 a studiem jazyků je motivace jedním z nejdůležitějších faktorů. Studie ukazují, že motivace k učení závisí na tom, do jaké míry jsou učitelé schopni uspokojit potřeby studentů: cítit kontrolu nad jejich výukou (Zimmerman, 1998), mít pocit že se učí něco, co je důležité pro jejich život (Biggs, 1995); cítit kontakt s ostatními (Deci & Ryan, 1991) a cítit, že aktivity, které dělají, jsou zajímavé a zábavné (McCombs, 1994). PopuLLar projekt financovaný EU, se rozhodl vybrat písně, videa a interaktivní činnosti za účelem uspokojení potřeb studentů pro jejich motivaci. Prostřednictvím tohoto projektu budou studenti schopni propojit svou lásku k hudbě s kreativitou, gramotností, digitálními kompetencemi, skupinovou spoluprací a co je nejdůležitější, používáním LWULT jazyků.

1. Úvod

Deci a Ryan (1991) poukazují na to, že vědět, jak vyjít vstříc individuálním potřebám žáka pro jeho kontrolu, schopnosti a sounáležitost ve třídě, je klíčem k podpoře motivace studentů se učit. Proto lze předpokládat, že uspět v motivaci studentů se učit nezávisí na používání velkého množství zdrojů a materiálů, ale naopak vyžaduje renomovaný přístup k výuce ze strany učitele. Motor, který vytváří motivaci středoškolských studentů učit se, může znamenat hodnoty jako je relevantnost, výběr, řízení, výzva, odpovědnost, osobní spojení a zábava.

Projekt PopuLLar, financovaný EU pro vzdělávací činnost, využívá písně, videa a interaktivních činností obecně, jako jeden z nejpůlárnějších zájmů dospívajících jako cestu vedoucí k širším možnostem sebezvzdělávání a profesního růstu. Studenti pracující samostatně na slovech písně podle svého výběru vytvoří nové texty v jejich mateřském jazyce a v jazyce, který studují a zaznamenávají jejich finální produkt na video. Práce s oblíbenými písněmi představuje něco, co splňuje všechny výše uvedené požadavky pro zapojení studentů - písně jsou něco, o co se zajímají, pracují nezávisle na učiteli v malé skupině, která podporuje



Protože hudba je relevantní otázka dospívajících, její využití bude motivovat a zapojovat studenty v oblasti, která je důležitou součástí jejich života.

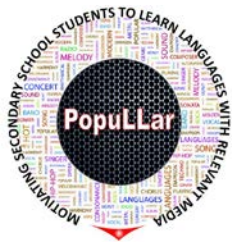
2.2. Hudba ve výuce cizích jazyků

Jedním z nejdůležitějších faktorů pro dosažení účinnosti vyučování a učení je sociální harmonie mezi studenty. Ve třídě děti často zpívají společně při oslavě narozenin, společně hrají hry, oceňují pocit sounáležitosti. Hudba se také používá ke zklidnění mysli, uvolnění mysli a těla. Umožňuje studentům zbavit se tlaku a stresu. Hudba se záměrně používá k výuce jazyka, sociálnímu a kulturnímu citění, protože kulturní významy, inspirace a pohledy na svět jsou zakódované v písních. Jinými slovy, písničky vypráví tisíce lidských příběhů.

Zatímco není žádný formální postup v zavedení hudby k výuce jazyků, pedagogové často uvádějí, že písně mohou být efektivně použity v cizojazyčném vzdělávání a podporovat různé jazykové dovednosti (Spicher a Sweeney, 2007). Studie s použitím rodných jazyků účastníků ukázaly, že za určitých podmínek, verbální učení a doslovná paměť textu, může být podporována pomocí hudební metody učení (Thaut et al., 2008). Ve skutečnosti existuje velké množství výzkumů, které potvrzují rostoucí tendenci si zapamatovat jazyk díky hudbě.

Brewer (2004) shrnuje tyto účinky hudby "hudba stabilizuje duševní, fyzické a emocionální rytmy dosáhnout stavu hlubokého soustředění a zaměření, ve kterém velké množství obsahu informací mohou být zpracovány a naučeny."

Jednou z největších výhod je, že hudba je všude kolem nás. To znamená, že není nikdo, kdo na to nemůže mít názor. Studentským bodem pohledu je zrání s jejich věkem, a to je důvod, proč chtějí diskutovat o svém oblíbeném žánru nebo umělci. Každý chce vědět, o čem jejich oblíbený umělec zpívá. Existuje mnoho druhů hudby, takže si každý může vybrat to, čemu dává přednost. Obecně by se dalo říci, že hudba je radost pro každého. Další výhodou je její dostupnost a jednoduchost jejího použití. Učitelé zahájí činnost v lekci představením úkolu a pak mohou vést celou práci prostřednictvím sociálních sítí a dalších nástrojů. Je to jednoduché, zábavné a to přitahuje pozornost studentů a to nejen ve škole, ale i doma v jejich volném čase. Ve



skutečnosti, hudba obohacuje každou jazykovou lekci a je předpokladem, že může přinést užší a přátelštější vztah mezi studenty a učiteli. To znamená, že lekce jsou zábavné, uchopitelné, poutavé a vtipné. Kombinace zábavy, rytmu, slovní zásoby, melodie a přítomnosti cizích jazyků způsobuje velký pokrok v učení.

V rámci projektu PopuLLar, práce s texty zvolené populární písně představuje pro studenty úkol, který je potřeba dokončit. Tato metoda je založena na Task-Based Learning (TBL) přístupu, který v podstatě odkazuje na osvojení jazyka prostřednictvím řešení problému nebo dělat úkol bez soustředění se na funkce jazyka. Role učitele je poskytovat vhodné prostředí pro usnadnění osvojení si jazyka a zadání úkolu nebo řešení problému. Studenti pak pracují samostatně na splnění úkolu. Hlubší analýza poté zahrnuje, jak studenti dokončili svou práci. Důraz je kladen na dosažení rovnováhy mezi přesností jazyka, hledáním tradiční formální výuky a konverzační plynulostí. Tímto způsobem budou v praxi studenti dělat něco, co se jim líbí a cítí obeznámení s hudbou a texty a s jazykovou praxí v podobě přetvořených textů.

2.3. Dospívající, multimédia a studium cizích jazyků

Technologický pokrok současného moderního světa je možné vidět na každém kroku. Teenageři se již neobejdou bez mobilních telefonů, notebooků, iPodů, MP3 přehrávačů různých značek a mnoha dalších zařízení. Nedávný průzkum společnosti British Music Rights (2008) odhalil zajímavé informace o tom, jak si stojí digitální hudba ve Velké Británii. Není žádným překvapením, že mezi věkové skupiny, které stojí na předních místech v žebříčku poslechu hudby, jsou mladí lidé ve věku 18 až 24 s více jak 4 hodinami poslechu denně a mládež ve věku 14-17, kteří poslechem hudby tráví v průměru více než 3 hodiny denně.

Přestože někteří zlí jazykové tvrdí, že technologický pokrok se na dospívající generaci podepisuje především tím, že se mladí uzavírají do svého světa a ztrácí potřebu osobního kontaktu s okolím, je nutné říci, že moderní technologie mají na dnešní mládež i pozitivní vliv. Zejména pokud jde o sociální interakci, Internet nabízí nejen jednodušší způsob, jak sdílet



informace, ale také přispívá k družnosti tím, že nabízí způsob, jak komunikovat se vzdálenými přáteli a rodinou, stejně tak jako, že dospívajícím dává příležitost pro interakci v jakémkoli jazyce, který si vyberou.

Díky multimédiím, která se použijí při tvorbě audio a video záznamu vybrané písně, dostává využití hudby ve výuce cizího jazyka nový rozměr. Zařazení multimédií do výuky cizích jazyků skýtá mnoho výhod jako například pobavení, různorodost aktivit, dostupnost, možnost sdílení a spolupráce, atd. V současné době se audio záznamy staly velmi dobře přístupnými a snadno použitelnými, nahrávky lze snadno nahrát na Internet a sdílet. Zvukové nahrávky jsou dobrou volbou, pokud se studenti nechtějí před ostatními předvádět a raději preferují soukromí. Zařazení audio nahrávek do výuky v neposlední řadě podstatně zvyšuje motivaci studentů ke studiu jazyka. Studenti budou nejen schopni zaznamenat a podělit se o své výsledky, ale také se stanou stále více kompetentními v aktivním užívání médií. Projekt tedy podporuje vizuální a mediální gramotnost studentů.

3. Jak se zapojit do projektu

Tabulka 1. představuje kroky v první fázi realizace projektu, které vás i vaše studenty povedou od prvotních krůčků, až po nahrání vlastního videa na Wiki.

Tabulka 1: Kroky v první fázi realizace projektu

Fáze 1	Interní fáze
Studenti	Učitelé
1. Prvotní fáze	
Pochopení postupů v projektu	Nastudování Průvodce pro učitele
Motivace studentů k zapojení do projektu	Pochopení postupů v projektu



2. Výběr písně

Utvoření skupin	Rozhodnutí (pokud je zapotřebí)
Nalezení písně	Registrace na Wiki (vybídnutí teamu k tvorbě školních stránek)
Volba metody k dosažení shody	
Registrace Wiki	

3. Přípravná fáze

Seznámení se s postupy jak udělat audio/video nahrávku	Seznámení se s postupy jak udělat audio/video nahrávku
Naučit se, jak napsat text písně	Naučit se, jak napsat text písně

4. Napsání textu písně – cílový jazyk

Společné nebo individuální psaní	Rozhodnutí (pokud je zapotřebí)
Úprava, kontrola	
Výběr finální verze	

5. Napsání textu písně – rodný jazyk

Překlad	Poskytnutí návrhů a pomoci (v případě dotazání)
Využití slovníků a dalších pomůcek	
Žádost o pomoc (v případě potřeby)	

6. Návnik

Příprava zpěváků a hudebníků	Pomoc se zajištěním místa, hardwaru, s nahráváním a zpěvem (v případě požádání)
Příprava audio a video technologie	

7. Nahrávání

Nahrávání audio a video materiálů	Pomoc se zajištěním místa, hardwaru, s nahráváním a zpěvem (v případě požádání)
Úprava nahrávek	
Dokončení	

8. Umístění na Internet

Umístění videa na YouTube	Přihlášení na YouTube
Umístění textů na Wiki	Dohled

9. Komentáře

Komentování nahrávek ostatních organizací	Komentování nahrávek ostatních organizací
Pokračování v komentování	Dohlížení na komentáře studentů



Druhá fáze, která je popsána v tabulce 2, je založena na nalezení audio a video materiálu jiné školy. Studenti se pokusí o vytvoření své verze písně, která byla vybrána zahraniční institucí. Poté si připraví své vlastní texty, nahrají novou verzi písně pro studenty k porovnání a videa komentují.

Tabulka 2: Kroky v druhé fázi realizace projektu

Fáze 2	Externí fáze
Studenti	Učitelé
1. Výběr písně jiné organizace	
Shlednutí videa na Wiki	Dohled nad výběrem písně (pokud je zapotřebí) Zajištění, že student s nevyberou píseň nazpívanou ve svém rodném jazyce
2. Překlad textu písně	
Překlad	Pedagogická a jazyková podpora (pokud je zapotřebí)
3. Nácvik	
Příprava zpěváků a hudebníků Příprava audio a video technologie	Pomoc se zajištěním místa, hardwaru, s nahráváním a zpěvem (v případě požádání)
4. Nahrávání	
Nahrávání audio a video materiálů Úprava nahrávek Dokončení	Pomoc se zajištěním místa, hardwaru, s nahráváním a zpěvem (v případě požádání)
5. Umístění na Internet	
Umístění videa na YouTube Umístění textů na Wiki	Přihlášení na YouTube Dohled



4. Pilotování projektu PopuLLar po celé Evropě

4.1. Účastníci a kontext projektu

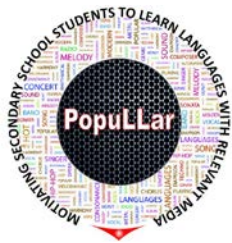
Pilotování projektu bylo doposud realizováno ve čtyřech školách z Španělska, Turecka, Itálie, České republiky, Německa a Velká Británie. Studie se zúčastnilo celkem 117 studentů, jejichž věk se pohyboval mezi 14 až 19 roky. Celá skupina dokončila všechny fáze počátečního pilotování (výběr skladby, napsání nového textu, zpěv a hra na hudební nástroje, překládání písně do cílového jazyka a nazpívání jí). Před a po pilotování byly shromážděny údaje od zúčastněných studentů a učitelů prostřednictvím dotazníků.

4.2. Výsledky pilotování

Studenti dostali předběžné dotazníky, abychom se dozvěděli o jejich předchozích zkušenostech a očekávání od navrhovaného přístupu k učení. Z výsledků studentských dotazníků vyplývá, že studenti milují hudbu různých žánrů (od pop-rapu s R&B k jazzu, lounge, rocku a blues. Uvědomovali si, že hudba je velmi důležitá v učení se cizímu jazyku. Téměř všichni studenti (97 %) uvedli, že používají internet na denní bázi pro komunikaci, zábavu a vzdělávání. Celkově měli studenti velmi pozitivní očekávání od účasti v projektu PopuLLar. Očekávali, že by jim projekt mohl pomoci zlepšit jazykové dovednosti, kreativitu a schopnost spolupráce.

Studenti zvažují podobu jejich výstupů, které poté ohodnotí v dotazníku. Studenti (93 %) uvedli, že si opravdu užili autonomní práci ve skupině při vybírání písně, psaní a překládání textu a natáčení videa. Většina studentů (87 %) potvrdila, že psaní a překládání textu vyžaduje značnou dávku kreativity. Výsledky dotazníků naznačují, že studenti skutečně dosáhli zlepšení jejich dovedností, a to zejména v oblasti autonomní týmové spolupráce a kreativity.

Ze všech fází, které projekt obsahuje, uvedlo zhruba 80 % studentů, že za nejobtížnější část považují napsání a přeložení textu k písničce. Podle 18.4 % byl nejtěžším krokem zpěv. V souvislosti s těmito výsledky uvedl pouze jeden student, že nejobtížnějším úkolem bylo sestříhání videa. Obtížnost určitého kroku se tedy lišila dle pohledu každého ze studentů, a to s přihlédnutím k tomu, že ne každý student se setkal se všemi fázemi projektu.



Tyto obtížné kroky, se kterými se studenti setkali, mohou být potlačeny hned několika způsoby. Jelikož se obtížnost jednotlivých kroků liší u každého studenta, je možné využít efekt skládačky, kdy se studenti účastní pouze těch fází, ve kterých se cítí být jistí a mohou tak aktivně a účinně přispět celé pracovní skupině. Studentům by také měla být představena možnost dokončit pouze určité části pilotování (tři audio a video výstupy celkem), čímž mohou věnovat větší množství času pouze jednomu z nich a zaměřit se tak na kvalitu jejich výstupu. Pokud je to nezbytné, může je učitel motivovat, a to zejména při překládání textu, nicméně je potřeba pamatovat na fakt, že studenti jsou obecně nejvíce spokojeni se svými výsledky, pokud na nich pracovali naprosto autonomně.

Podle učitelů, kteří se do projektu zapojili, projekt pomohl zvýšit motivaci studentů a ochotu zapojit se do práce s jazykem. Někteří vyjádřili svůj údiv nad faktem, že jistí studenti dokonce tráví svůj volný čas dokončováním jednotlivých fází projektu. Všichni učitelé hodnotili úkoly projektu jako velmi účinné a uvedli, že se velmi rádi podíleli na tak zdařilém projektu, jakým PopuLLar je.

Závěr

Celkově můžeme hodnotit názory učitelů a studentů, kteří vstoupili do projektu, velmi pozitivně. Považují tuto zkušenost za velmi obohacující a zábavnou. V průběhu pilotování jsme mohli sledovat, že jsou studenti skutečně hrdí na svoje výsledky a komunikují s partnery projektu. Velmi aktivně se také podíleli na zpětné vazbě a ohodnocení ostatních výstupů, což svědčí o jejich zaujetí. Učitelé uvedli, že vnímají vliv hudby na výuky cizích jazyků velmi pozitivně a plánují začlenit hudbu do jejich výuky.

Dle výsledků pilotování projektu PopuLLar můžeme tvrdit, že hlavní myšlenka apelovat na zájmy studentů, kterým se věnují ve volném čase, se ujala. Metodologii vytvořenou v rámci projektu tedy můžeme nazvat funkční. Jsme přesvědčeni o tom, že projekt má velký potenciál při osvojování jistých dovedností, navazování týmové spolupráce, posilování kreativity a autonomie v oblasti vzdělávání.



Reference

- Biggs, J. (1995). *Assessing for learning: Some dimensions underlying new approaches to educational assessment*. The Alberta Journal of Educational Research, 41(1), 1-17.
- Brewer, Ch., *How to Use Music*, 2004. Retrieved from: <http://www.accelerated-learning.info/files/How%20to%20Use%20Music-Chris%20Brewer.pdf>
- British Music Rights, (2008), *Music Experience and Behaviour in Young People: Main Findings and Conclusions*. Adam Webb. Available at <http://www.songwriters.ca/ContentFiles/ContentPages/Documents>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1991). A motivational approach to self: Integration in personality. In R. Dienstbier (Ed.), Nebraska symposium on motivation: Vol. 38, *Perspectives on motivation* (pp. 237-288). Lincoln: University of Nebraska Press.
- McCombs, B. L. (1994). Strategies for assessing and enhancing motivation: Keys to promoting self-regulated learning and performance. In H. F. O'Neil, Jr., & M. Drillings (Eds.), *Motivation: Theory and research* (pp. 49-69). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Spicher, L., and Sweeney, F. (2007). *Folk Music in the L2 Classroom: Development of Native-Like Pronunciation through Prosodic Engagement Strategies*. Connections, 1: 35-48.
- Thaut, M.H., Peterson, D.A., Sena K.M., and McIntosh, G.C. (2008). *Musical structure facilitates verbal learning in multiple sclerosis*. *Music Perception*, 25(4): 325-330.
- Zimmerman, B. J. (1998). Dimensions of academic self-regulation: A conceptual framework for education. In D. H. Schunk & B. J. Zimmerman (Eds.), *Self-regulation of learning and performance: Issues and educational applications*. Mahwah, NJ: Erlbaum.