

# Fleksibilno učenje italijanskega jezika v turizmu: primer projektne naloge z uporabo aplikacije

**Nina Lovec**

*Univerza na Primorskem, Fakulteta za turistične študije – Turistica*

*nina.lovce@upr.si*

*Študijsko področje:* KLASIUS-P-16: glavno področje:

10 Transport, varnost, gostinstvo in turizem, osebne storitve

FRASCATI: 7 Multidisciplinarno in interdisciplinarno raziskovanje

*Stopnja študijskega programa:* prva stopnja (univerzitetni program)

*Študijski program:* Turizem

*Predmet:* Italijanski jezik v turizmu – nižja nadaljevalna raven

*Način izvedbe:* klasično (možna tudi hibridna izvedba in izvedba na daljavo)

*Vrsta kontaktnih ur:* predavanja in seminarske vaje

*Predvideno število študentov:* 20

## Utemeljitev

V predstavljenem sklopu gre za primer izdelave projektne naloge, ki ima kot glavni cilj uskladitev učnih vsebin italijanskega jezika kot jezika stroke z interesi in s potrebami študenta kot bodočega strokovnjaka za turizem (personalizacija vsebin, na študenta osredinjeno učenje). Študentje ustvarijo avdiovodnik z aplikacijo Izi.travel, ki je namenjen ciljni skupini italijanskih gostov in slednjim predstavi turistično destinacijo. Vpeljava informacijsko-komunikacijskih tehnologij v študijski proces sodi namreč k pismenosti 21. stoletja in je zato neobhodna.

## Cilji

Predmet Italijanski jezik v turizmu – nižja nadaljevalna raven temelji na komunikacijskih metodah poučevanja, ki poudarjajo kontekstualne vidike jezikovne rabe in upoštevajo potrebe študentov turizma. Predmet razvija sposobnost avtonomnega iskanja in pridobivanja strokovnega znanja ter njegove integracije z že obstoječim znanjem. Študentje spoznavajo tematike, povezane s turizmom in medkulturno komunikacijo. Razvijajo razumevanje jasno oblikovanih splošnih in strokovnih sporočil, obvestil ter besedil v tujem

jeziku, uspešno izmenjavo informacij o strokovnih temah, pisanje splošnih in strokovnih besedil, samostojno rabo različnih virov ter pridobivanje podatkov iz strokovnih besedil s področja turizma v tujem jeziku, razumevanje kulture in uspešno sporazumevanje s tujimi gosti.

### **Učni izidi izbrane enote**

Izbrana enota se osredotoča na zgodbarjenje in turistično vodenje. Učni izidi te enote so:

- študent poišče in uporablja vire za izdelavo avdiovodnika (splošne informacije, osrednje znamenitosti in zanimivosti) na določeni turistični destinaciji,
- študent aplicira pridobljene informacije na italijanskega gosta (poznavanje specifik),
- študent uporabi že znana načela zgodbarjenja in
- študent izdela avdiovodnik s pomočjo aplikacije (študent kot ustvarjalec in ne le končni uporabnik).

Predstavljena naloga razvija veščine iskanja podatkov, pisanja, organizacije idej, rabe tehnologije, predstavitve in reševanja problemov. Gre torej za t. i. pismenost 21. stoletja (angl. *21st-century literacy*) ki je (Robin 2008) kombinacija različnih vrst pismenosti: splošne, tehnološke (zmožnost rabe računalnika za učenje) oziroma digitalne, vizualne (zmožnost razumevanja in komunikacije preko vizualnih medijev) ter informativne (zmožnost iskanja, evalvacije in sinteze informacij) pismenosti.

### **Vsebina predstavljenega sklopa**

#### ***Jezik stroke in informacijsko-komunikacijska tehnologija (IKT)***

Predstavljen sklop sodi med poskus vpeljave prvin prožnega učenja v jezik stroke in obenem rabo IKT. Uskladitev vsebin študijskega procesa z osebnimi in s poklicnimi interesi študentov je danes namreč nujna. Učitelj pa mora za uspešno izvedbo takega projektnega dela postaviti zelo jasne cilje in opredeliti uporabo tehnik, s katerimi jih bodo študenti lahko dosegli. V opisanem primeru so študentje na nižji stopnji poznavanja jezika, v tem primeru A2, kar je še dodaten izziv za učitelja. Ker je znanje jezika na nizki ravni, se je izkazalo za smiselno, da učitelj posreduje nekatere vire glede na jezikovne cilje, študentje pa s samostojnim delom utrdijo strukture in lahko kreativno uporabijo tudi jezikovne zakonitosti, ki so jih usvojili.

Prožno učenje in poučevanje razumemo kot nekaj pozitivnega, kar poveča študentovo izbiro in posledično odgovornost za učni proces (Orr, Weller in

Farrow 2019). Mnogokrat se koncept prožnega učenja in poučevanja v literaturi mestoma prekriva z učenjem in poučevanjem z IKT (Kirkpatrick 1997). Vendarle velja, da digitalne učne tehnologije omogočajo večjo prožnost učenja in poučevanja, a same po sebi niso dovolj (Collis in Moonen 2001). Ker so IKT za študente tega tisočletja del splošnega znanja o svetu (Chini in Bosisio 2014), je njihova vključitev tudi v študijski proces jezika stroke potrebna. Pedagoški pristop, ki spodbuja prožnost in na študenta osredinjeno učenje ter poučevanje, tega ne more čisto zanemariti (Cope in Kalantzis 2015, 3).

Projektna naloga, ki bo predstavljena v prispevku, sovпада tudi s poskusom za povečanje motivacije, kreativnosti, prožnega pristopa. Mnoge študije (mdr. Balboni 2002) poudarjajo pomen notranje motivacije študenta pri usvajanju tujega jezika. Pri izdelavi projektne naloge študentje uporabijo tudi načela zgodbarjenja oziroma digitalnega zgodbarjenja (angl. *digital storytelling*). Robin (2016) zapiše, da študentje pri takih projektih nalogah lahko razvijejo komunikacijske veščine in organizacijo idej, izražajo mnenje ter tvorijo zgodbe. Prav tako je pomembno, da to zgodbo ustvarjajo za neko javnost in jo zato osmislijo. Bull in Sara Kajder (2004) ugotovita, da pri tovrstnih nalogah aktivno sodelujejo tudi tisti študentje, ki imajo slabše razvite bralne in pisne veščine.

### **Digitalno zgodbarjenje**

Koncept zgodbarjenja je v literaturi opisan na več načinov, vendar so si definicije enotne v tem, da gre za povezavo med pripovedovanjem in rabo multimodalnih elementov. Pri ustvarjanju digitalne zgodbe preko spoja besedila, posnetkov avdiopripovedovanja, fotografij in glasbe gre za aktivno in kreativno delo študenta, za katerega je praviloma tudi visoko motiviran (Lambert 2002).

Študentje UP FTŠ Turistice pri več predmetih spoznavajo zgodbarjenje, saj je poslovni svet šele nedolgo nazaj prepoznal moč zgodbarjenja kot strateškega trženjskega orodja za gradnjo znamke in hkrati kot operativnega komunikacijskega orodja. V turizmu oblikovanje in pripovedovanje zgodb postaja učinkovito orodje v pomoč razvoju ter trženju turističnih destinacij, turističnih produktov, znamenitosti in ponudnikov. Zgodbarjenje se zato danes vse bolj uveljavlja kot strateški koncept znamčenja (angl. *branding*) in kot operativno komunikacijsko orodje trženja. Ker ne gre samo za pripovedovanje zgodb, ampak tudi za njihovo oblikovanje, je metoda kompleksna. Bistveno pa je, da so take zgodbe podane z jezikom, ki ni pretirano formalen, in so prilagojene ciljni skupini (Brunelli 2014). Lambert (2002) meni, da ima projektna naloga, ki obsega digitalno zgodbarjenje, dodano vrednost pri jezikovnem učenju. Koncepti so namreč prebrani, napisani, ponovno formuli-

rani, posneti in ponovno poslušani. Jezik je neobhodno sredstvo za izdelavo take projektne naloge.

## **Opis procesa**

### ***Priprava na delo in analiza gradiva***

Poteka pri kontaktnih urah, študentje se seznani s cilji tovrstnega dela in potekom po fazah (analiza, razvoj, implementacija in evalvacija), z gradivom in tudi jezikovnimi vidiki projektne naloge. Izrazijo svoja pričakovanja in pomisleke. Seznani se s številkami slovenskega turizma, pomembnostjo italijanskega gosta, obiščejo turistične portale kot pomoč za analizo izbora destinacij. Preko gradiva tudi spoznajo italijanskega gosta in njegove specifičnosti pri obisku Slovenije. Osnove zgodbarjenja v turizmu študentje že poznajo in to je osnova za nadaljnje delo, seznanjeni so tudi s prvinami dobrega vodenja.

### ***Razvoj***

Nadaljuje se z načrtovanjem in razpravo o vsebini projektne naloge posamezne skupine ter preide na tehnično predstavitev aplikacije z analizo primera avdiovodnika, ki so ga ravno tako izdelali tuji študentje, ki se učijo italijanskega jezika za potrebe turistične stroke. Aplikacija Izi.travel, ki jo študentje uporabijo za izdelavo naloge, je brezplačna odprta platforma za pripovedovanje zgodb, kjer se lahko ustvari avdio- ali multimedijske vodnike. Uporablja se jo za vodenja po muzejih ali pa po destinacijah. Zgodbo se lahko posname, naloži svoje zvočne zapise, poveže na lokacije ali mesta ter doda fotografije, videoposnetke ali kvize. Tak izdelek je nato na voljo vsem, ki naložijo to aplikacijo na svoje pametne telefone.

### ***Implementacija***

Gre za oblikovanje projektne naloge v manjših skupinah, ki jih učitelj nadzoruje in nudi podporo. Študentje izberejo destinacijo, ki bi jo želeli predstaviti, ciljno skupino, ki ji bo avdiovodnik namenjen, in etape, ki jih želijo predstaviti tako, da bodo zadostili prvinam zgodbarjenja. Nato iščejo informacije, potrebne za opis, izberejo, na kaj se bodo osredotočili. Nadaljujejo z izdelavo opisov, iskanjem ali s posnetjem fotografij, pisnim in z ustnim izražanjem in s tehničnim delom naloge, ko avdiovodnik zgradijo na platformi.

### ***Evalvacija***

Pri kontaktnih urah vodnik predstavijo, sledita razprava in analiza. Končni izdelek se lahko uporabi tudi za uvod v nove teme in za preverjanje razumevanja, analiziranje, sintezo in refleksijo.

## Potrebni materiali

- <https://www.izi.travel/it>

### Navedena in priporočena literatura

- Balboni, P. 2002. *Le sfide di Babele: insegnare le lingue nelle società complesse*. Torino: Utet università.
- Brunelli, M. 2014. *Heritage interpretation: un nuovo approccio per l'educazione al patrimonio*. Macerata: EUM-Edizioni Università di Macerata.
- Bull, G., in S. Kajder. 2004. »Digital Storytelling in the Language Arts Classroom.« *Learning & Leading with Technology* 32 (4): 46–49.
- Chini, M., in C. Bosio, ur. 2014. *Fondamenti di Glottodidattica: apprendere e insegnare le lingue oggi*. Rim: Carocci.
- Collis, B., in J. Moonen. 2001. *Flexible Learning in a Digital World: Experiences and Expectations*. Abingdon: Kogan Page.
- Cope, B., in M. Kalantzis. 2015. »The Things You Do to Know: An Introduction to the Pedagogy of Multiliteracies.« V *A Pedagogy of Multiliteracies: Learning by Design*, B. Cope in M. Kalantzis London: Palgrave Macmillan.
- Kirkpatrick, D. 1997. »Becoming Flexible: Contested Territory.« *Studies in Continuing Education* 19 (2): 160–173.
- Lambert, J. 2002. *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*. Berkeley, CA: Digital Diner.
- Orr, D., M. Weller in R. Farrow. 2019. »How Is Digitalisation Affecting the Flexibility and Openness of Higher Education Provision? Results of a Global Survey Using a New Conceptual Model.« *Journal of Interactive Media in Education* 1:1–12.
- Robin, B. R. 2008. »The Effective Uses of Digital Storytelling as a Teaching and Learning Tool.« V *Handbook of Research on Teaching Literacy through the Communicative and Visual Arts*, 2. zv., ur. J. Flood, S. Brice Heath in D. Lapp, 429–440. New York: Lawrence Erlbaum.
- . 2016. »The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning.« *Digital Education Review* 30 (30): 17–29.