

Paweł Topol

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Nauka języka w Second Life? Tak! Ale czym? (wybór narzędzi)

Dotychczasowa polska literatura na temat wirtualnych światów, takich jak Second Life, prezentowała często raczej ogólne opisy i możliwości zastosowań edukacyjnych bądź pojedyncze projekty uczelniane. Celem niniejszego referatu jest przedstawienie przykładów konkretnych narzędzi do nauki języka obcego w środowisku Second Life. Wszystkie są wynikiem poszukiwań autora w zasobach SL oraz własnego doświadczenia glottodydaktycznego. Przykłady obejmują narzędzia adaptowane do środowisk wirtualnych światów 3D oraz projektowane wyłącznie dla tych środowisk, narzędzia dydaktyczne ogólne mogące zostać wykorzystane do uczenia się i nauczania języka, a także narzędzia typowo językowe.

Po pierwsze należy mieć świadomość, że w poszukiwaniu narzędzi glottodydaktycznych można korzystać z ogromu potencjału narzędzi niekoniecznie dedykowanych językom. W połączeniu z dobrą organizacją zajęć stają się one wartościowym instrumentem dydaktycznym. Gra na role, symulacje naturalnych sytuacji komunikacyjnych, *action learning* w świecie wirtualnym, to zaledwie kilka możliwości¹. W zasobach SL znajdują się krajobrazy i obiekty o fantazyjnych kształtach, fasadach i konstrukcjach, ale również repliki miejsc istniejących w rzeczywistości w naszym świecie realnym. Najczęściej są to fragmenty miast lub powszechnie znanych i popularnych turystycznie miejsc. W rękach dobrego nauczyciela-organizatora może to być doskonale narzędzie do nauki języków obcych. Przecież *Second Life jest [także] miejscem akwizycji językowej i kulturowej oraz immersji*².

Najprostszym i niestety częstym zabiegiem dydaktycznym w SL jest bezpośrednio przeniesienie metod, technik i narzędzi ze świata realnego do wirtualnego. Przemierzając zasoby wirtualnych kampusów uczelnianych w Second Life, często można zauważyć repliki klasycznych sal lekcyjnych czy wykładowych, rodem wprost z tradycyjnej szkoły w świecie rzeczywistym. Widzimy zatem stoły i krzesła w różnej konfiguracji, a na frontowej ścianie

¹ Por.: J. Molka-Danielsen (red.), *Learning and Teaching in the Virtual World of Second Life*, Tapir Academic Press, Trondheim 2009.

² S. Grant, *Immersive Multi-User Virtual Environments: A New Platform For Foreign Language Teaching And Learning*, [w:] tegoż, *Proceedings of the 17th Biennial Conference on the ASAA*, Melbourne, Australia 2008, <http://arts.monash.edu.au/mai/asaa/>, s. 8 i następne, [16.07.2009].

tablicę lub ekran. Łatwo sobie wyobrazić, że zajęcia będą się tam odbywać również na podobieństwo lekcji tradycyjnej: uczniowskie awatary siedzą w ławkach, a ich rola sprowadza się do bycia biernymi odbiorcami, co autor zaobserwował wielokrotnie, wizytując zajęcia w różnych instytucjach edukacyjnych w SL. Uczniowie słuchają nauczyciela-mentora, albo oglądają materiał multimedialny prezentowany na frontowym ekranie. Czasami jest to film lub dokument tekstowy, ale często zwykły pokaz slajdów. Nawet jeśli nauczyciel stosuje techniki aktywizujące uczniów, np. debaty lub burze mózgów, i tak mamy do czynienia mniej lub bardziej z kalką nauczania podającego, pokutującego od XIX wieku w wielu szkołach europejskich, i amerykańskich. Nie jest intencją autora potępienie takiego stylu prowadzenia zajęć, gdyż tradycyjny wykład jest dobrze sprawdzoną formą, ale niekoniecznie powinien dominować nad innymi formami organizacji zajęć. Dziwi tylko powszechność tego zjawiska, bowiem potencjał wirtualnych światów 3D niesie ze sobą znacznie więcej możliwości w tym zakresie niż powtarzanie utartych schematów. Odnosi się to szczególnie do nauki języków, gdyż gdzie jak nie tutaj należy unikać form statycznych i biernych.

Plansze do przestrzennych ćwiczeń grupowych

Istotą tego ćwiczenia jest bardziej technika nauczania niż samo narzędzie, gdyż plansze te są bardzo łatwe do samodzielnego wykonania. Użytkownik średnio wprawny w budowaniu w SL może stworzyć taką planszę w kilka minut. W Second Life istnieje możliwość grupowania obiektów, można zatem stworzyć cały zestaw takich plansz włącznie z widocznym na rysunku 1 czerwonym krzyżem wydzielającym (choć jest on nieobowiązkowy) i przechowywać go w inwentarzu³. Umożliwia to wydobycie za jednym ruchem myszy całości z inwentarza i umieszczenie jej na gruncie. Na rysunku widnieje fragment zajęć poświęconych słownictwu i słowotwórstwu w języku angielskim, a dokładnie tworzeniu rzeczowników od podanych czasowników lub przymiotników. Na planszach widać różne końcówki rzeczownika. Nauczyciel podaje słowo, np. *empty* (pusty, próżny), a zadaniem ucznia jest podejść do tej tablicy, która prezentuje prawidłową końcówkę, w tym przypadku *-ness*. Wybrany uczeń wymawia rzeczownik na głos, a wymowa jest weryfikowana przez nauczyciela. Jeśli nie wszyscy wybrali prawidłową planszę, można wspólnie przedyskutować dany przypadek. Nauczyciel może dodatkowo podnieść kwestię zmiany pisowni słowa, jeśli taka sytuacja ma miejsce. Tutaj *-y* przechodzi w *-i* (*emptiness*).

³ Inwentarz (*Inventory*) jest swoistym prywatnym magazynem każdego użytkownika, w którym przechowuje on wszystkie osobiste zasoby: obiekty, odzież, notatki, linki do miejsc w SL i inne.

Opisywana wersja przeznaczona jest do ćwiczeń grupowych z nauczycielem. Dodatkową zaletą takich technik jest równoległe ćwiczenie sprawności mówienia i komunikowania w zespole. Wersja do ćwiczeń indywidualnych mogłaby opierać się na systemie notatek. Uczeń klika na specjalny obiekt (tzw. *notecard dispenser*) i otrzymuje słowo. Następnie klika na wybraną tablicę z końcówką, która informuje go o prawidłowości wyboru.

W ten sam sposób mogą funkcjonować wszelkie wizualizacje poziome umieszczone na gruncie, np. mapy, plany orientacyjne, schematy. Uczeń przechodzi do wybranego fragmentu obrazu, mapy lub grafu i staje na nim. Idea quizu lub wyrażania opinii pozostaje taka sama, natomiast technikę tę można wykorzystać do zajęć językowych o dowolnych treściach.

Rysunek 1. Plansze do ćwiczeń przestrzennych⁴ – screenshot



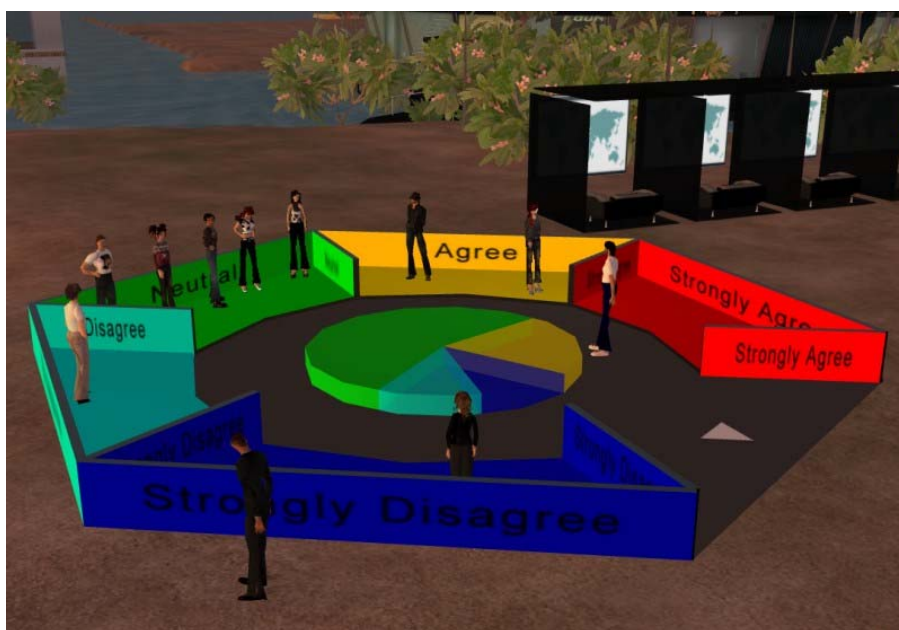
Opinionator

Narzędzie to nie zostało stworzone dla potrzeb glottodydaktyki, ale może być w niej wykorzystane z powodzeniem. Rysunek 2 przedstawia fragment zajęć konwersatorium w języku obcym. Omawiane są wybrane zagadnienia, a następnie nauczyciel formułuje pytanie. Uczniowie przechodzą na odpowiednie pole Opinionatora, zgodnie ze swoją opinią. Jak widać wybór opcji jest wzorowany na typowej skali Likerta: od „zdecydowanie zgadzam się”, poprzez odpowiedzi bardziej neutralne, do „zdecydowanie nie zgadzam się”. Warto zauważyć, że w centrum Opinionatora znajduje się wykres tortowy ilustrujący, w jakich proporcjach wybrano odpowiedzi. W SL – czego nie widać na poniższym rysunku – wyświetlane są dodatkowo wartości procentowe dla każdej części.

⁴ Te i wszystkie następne zdjęcia zostały wykonane przez autora artykułu.

Narzędzie jest edytowalne, a więc nauczyciel może dowolnie zatytułować poszczególne pola. Mogłyby to być np. określenia typowe dla danych sytuacji komunikacyjnych, a rolą studentów byłoby wybranie tych, które ich zdaniem są najbardziej adekwatne lub skuteczne. Przykładowo określenia dotyczące sytuacji proszenia o radę mogłyby występować w różnych wersjach: od języka formalnego do potocznego. Można zatem wymyślić mnóstwo ćwiczeń z użyciem Opinionatora do nauki dowolnych aspektów języka obcego.

Rysunek 2. Opinionator – screenshot



Quizy trójwymiarowe na wyspie Abracadabra

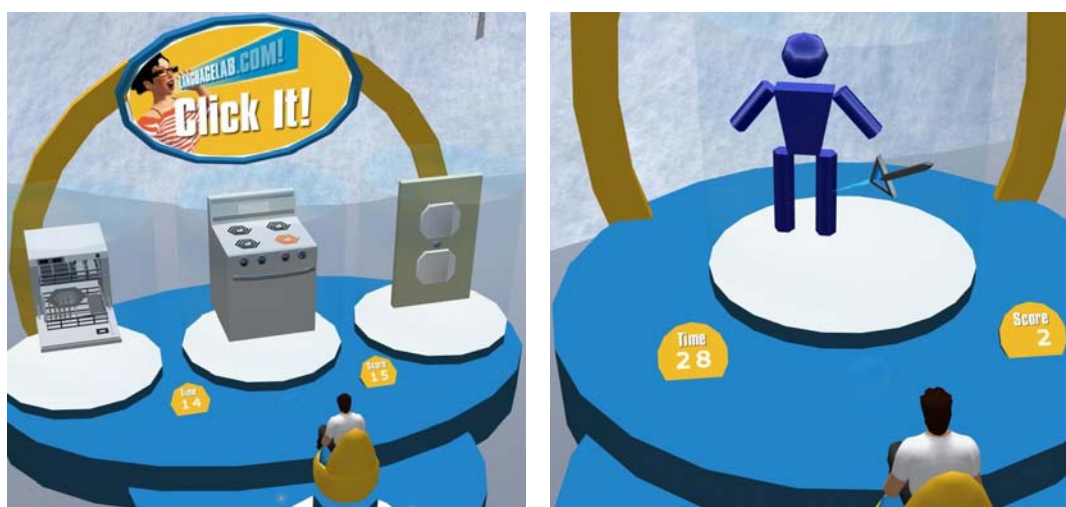
Na wyspie Abracadabra w SL znaleźć można kilka gotowych narzędzi, które umożliwiają indywidualne ćwiczenie umiejętności językowych⁵. Docelowo mają to być różne języki, obecnie (listopad 2010) dostępne są dwa: angielski i hiszpański. Znajdują się tam proste quizy ze słownictwa, co pokazuje rysunek 3. Użytkownik siada w fotelu, po czym quiz resetuje się i uruchamia automatycznie od początku. Po lewej stronie widać przykład testu wyboru, w tym przypadku elektrycznych urządzeń domowych. Użytkownik widzi przed sobą trzy trójwymiarowe, obracające się przedmioty. W oknie czatu lokalnego wyświetlane jest żądane słowo po angielsku, np. *socket*. Należy kliknąć myszą na prawidłowy obiekt, a po udzieleniu odpowiedzi naliczane są punkty, co widać na tabliczce po prawej stronie użytkownika. Zadania są na czas – na lewej tabliczce widać odliczane sekundy pozostałe do udzielenia

⁵ Dokładna lokalizacja omawianych quizów to <http://slurl.com/secondlife/Abracadabra/96/105/35>. Przeglądarka nie przenosi jednak bezpośrednio w to miejsce, lecz w pobliże. Należy podążać za czerwonym markerem, który wskazuje drogę. Jest to zaledwie kilkaset metrów.

odpowiedzi. Odpowiedź prawidłowa nagradzana jest uśmiechniętymi emotikonami wznoszącymi się nad prawidłowo wybranym obiektem.

Po prawej widać podobne ćwiczenie, ale tym razem wyświetlany jest jeden obiekt, również trójwymiarowy i obrotowy. Zadaniem użytkownika jest wpisanie słowa – nazwy tego obiektu – w okienku czatu lokalnego. W tym przypadku jest to wyraz *knee* (kolano), na co wskazuje postać ludzika i strzałka skierowana na tę część jego nogi. Naliczanie punktów, informacja o upływającym czasie oraz nagradzanie odpowiedzi prawidłowej odbywa się tak samo jak w przykładzie po lewej stronie.

Rysunek 3. Quizy językowe na wyspie Abrakadabra – screenshot



Dwie sprawy wymagają komentarza. Wszystkie narzędzia językowe w tym miejscu są graficznie niedoskonałe, co widać na przedstawionych rysunkach, choć w SL jest bardziej wyraziste. Nie należy jednak traktować tego jako wady, gdyż nie grafika jest tutaj elementem kluczowym, lecz ćwiczenie słownictwa. Druga sprawa to właśnie zawartość językowa quizu pierwszego, czyli testu wyboru. Ta zawodzi, bowiem dobór słów w większości ćwiczeń wydaje się przypadkowy. Przykład ilustrowany po lewej stronie rysunku 3 jest jednym z niewielu wyjątków, gdzie wszystkie trzy terminy należą do tego samego zakresu tematycznego.

Po przejściu kilkudziesięciu metrów widać improwizowane pomieszczenie: kuchnię. Tutaj również ćwiczenie rozpoczyna się w momencie zajęcia miejsca na krześle. Kucharka ożywia się wtedy, a z głośników słychać komunikat powitalny w języku hiszpańskim. W oknie dialogowym pojawia się opcja wyboru poziomu trudności językowej ćwiczenia: łatwa, średnia i trudna. Po wybraniu stopnia trudności rozpoczyna się ćwiczenie dialogowe, które

polega na wykonywaniu poleceń kucharki. Mówi ona użytkownikowi, które przedmioty lub składniki zgromadzone w różnych miejscach kuchni będzie potrzebował do przyrządzenia potrawy. Komunikaty są przekazywane dwutorowo: audialnie i tekstowo. Użytkownik słucha poleceń przez głośniki, a tekst pojawia się nad głową kucharki. Zadanie polega na kliknięciu odpowiedniego przedmiotu lub składnika, który następnie zostaje automatycznie przeniesiony na stół. Błędny wybór uruchamia komunikat, że nie o ten przedmiot chodziło. Kliknięcie na kucharkę powoduje z kolei powtórzenie polecenia.

Rysunek 4. W kuchni na wyspie Abrakadabra – screenshot

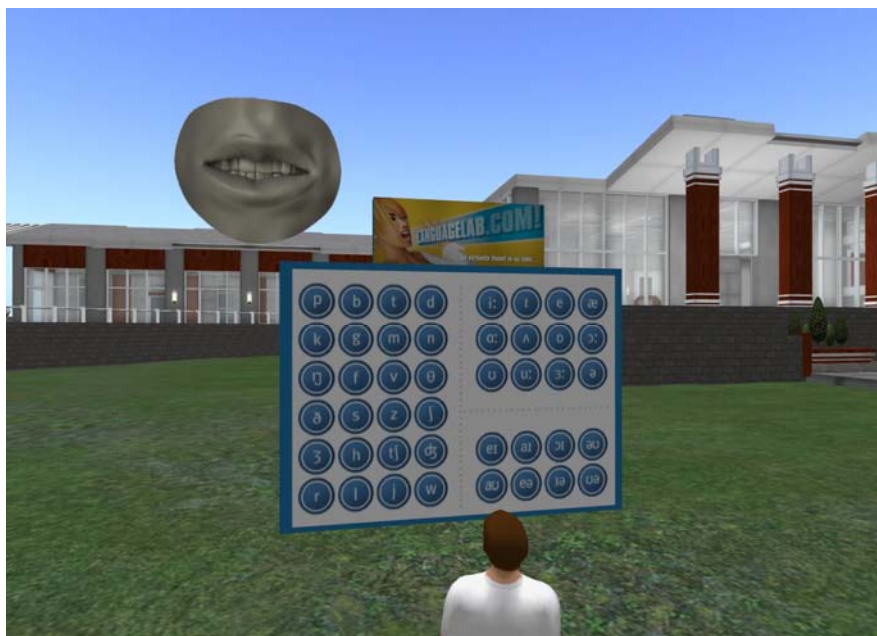


Wymowa – *pronunciation check*

Wszyscy uczący się języka angielskiego zdają sobie sprawę z trudności związanych z poprawną wymową. Kolejne narzędzie, choć niewyrafinowane, może pomóc użytkownikowi w tym zakresie. Jest to tablica interaktywna egzemplifikująca prawidłową artykulację pojedynczych dźwięków oraz dyftongów w języku angielskim. Widzimy klawisze oznaczone symbolami transkrypcji fonetycznej. Zasada jest prosta: użytkownik klika na wybraną głoskę, a z głośnika słyszy wzór wymowy. Jednocześnie pokazywany jest

prawidłowy układ ust na towarzyszącym tablicy miniekranie⁶. Narzędzie jest produktem sygnowanym przez największą wirtualną szkołę języka angielskiego w SL – LanguageLab⁷, ale może być dostępne również w innych miejscach⁸.

Rysunek 5. Wymowa – *Pronunciation check* - screenshot



PAV

Skoro jedną z najważniejszych cech wirtualnych światów 3D w kontekście edukacyjnym jest właśnie ich trójwymiarowość, nie można pominąć zestawu narzędzi językowych rodzimego pochodzenia, a mianowicie *Phonetically Augmented Virtuality* (PAV – autor Włodek Barbosa⁹), czyli w tłumaczeniu na język polski *wirtualność rozszerzona fonetycznie*. W przeciwieństwie do rzeczywistości rozszerzonej (*augmented reality*)¹⁰, tutaj jest mowa o obiektach 3D wyłącznie graficznych, wzbogaconych o elementy niewirtualne, w tym przypadku fonetyczne.

⁶ Na marginesie: szkoda, że autorzy nie zadbali o uzupełnienie tych wzorców przykładami wymowy w pełnych wyrazach. Być może nowe wersje tego narzędzia będą miały taką opcję.

⁷ [Http://maps.secondlife.com/secondlife/Languagelab/102/163/35](http://maps.secondlife.com/secondlife/Languagelab/102/163/35).

⁸ Np. <http://slurl.com/secondlife/Business/53/141/32>.

⁹ Prof. Włodzimierz Sobkowiak (SL: Włodek Barbosa) jest pracownikiem Instytutu Filologii Angielskiej UAM w Poznaniu, gdzie kieruje Zakładem Angielskiego Językoznawstwa Komputerowego. Od kilku lat zajmuje się edukacyjnymi aspektami wirtualnych światów, a w szczególności Second Life, gdzie prowadzi regularne zajęcia językowe oraz projektuje narzędzia dydaktyczne.

¹⁰ Patrz: P. Topol, *Rzeczywistość rozszerzona – nowa jakość w edukacji?*, [w:] J. Morbitzer, *Komputer w edukacji*, Uniwersytet Pedagogiczny, Kraków 2009, s. 274-280.

Istnieje kilka tych narzędzi – obecnie są one zlokalizowane na wyspie Virlantis w SL, w części Free Language Learning Community¹¹. Jest to mikrospołeczność skupiająca osoby uczące się oraz wykładowców różnych języków obcych. Poniższe rysunki przedstawiają wybrane przykłady narzędzi PAV:

Rysunek 6. Domino fonetyczne – *Phonetic dominoes* - screenshot



Domino fonetyczne (*phonetic dominoes*) to zestaw tzw. primów¹² zawierających w sobie nagrania słów. Kliknięcie na blok powoduje odtworzenie słowa przez głośnik. Uczniowie zaczynają od dowolnego bloku i dostawiają do niego następny, którego słowo zaczyna się od dźwięku, którym kończyło się słowo poprzednie. W ten sposób budowane jest swoiste domino. Słowa są dobrane celowo i uwzględniają częste trudności wymowy napotymane wśród uczących się języka angielskiego, np. kwestie dźwięczności i bezdźwięczności, rozbieżności pisowni i wymowy oraz inne. W wersji łatwiejszej dla ucznia zaimplementowano funkcję, która odpycha od siebie kostki niepasujące, nie pozwala ich skleić. W takim przypadku ćwiczenie może zostać na chwilę przerwane, aby można było omówić ten przypadek i wyjaśnić, dlaczego pojawił się błąd.

¹¹ Virlantis Free Language Learning Community HOME:
<http://maps.secondlife.com/secondlife/UWA%20VIRTLANTIS/215/222/33>.

¹² Prim jest podstawową jednostką-budulcem w Second Life, w tym przypadku jest to sześcian.

Rysunek 7. Akcentowanie – *Word-stress blocks* – screenshot



W tym przypadku zestaw zawiera 19 bloków w dwóch rozmiarach: większy oznacza sylabę akcentowaną, a mniejszy nieakcentowaną. Każdy blok reprezentuje jedną sylabę jednego z siedmiu słów zawartych w zestawie. Słowa mogą być odsłuchane poprzez kliknięcie bloków. Zadaniem ucznia jest poukładanie bloków dla każdego słowa osobno – w takiej kolejności, aby sekwencja sylab akcentowanych i nieakcentowanych była prawidłowa i odwzorowywała melodykę i rytmikę słowa.

Rysunek 8. Zadanie z fonetyki – *Phonetic finder* – screenshot



Kolejne ciekawe narzędzie to rodzaj „fonetycznego wykrywacza”, który może być używany na wiele sposobów. Na przykład, omawiane są tutaj kwestie wymowy wyrazu względem jego pisowni lub wyrazy o podobnym brzmieniu, np. często mylone przez uczących się. Po omówieniu danej trudności językowej i ustaleniu, o które nazwy przedmiotów chodzi, uczeń wpisuje oczekiwane słowo w oknie czatu. *Phonetic Finder* –

widoczny na rysunku niebieski blok postawiony z boku – posiada specjalny skrypt odczytujący tekst wpisywany w czacie. Porównuje go z wzorcem i wysyła zielony promień w stronę przedmiotu, którego pisownia została podana przez ucznia. W przypadku prawidłowej pisowni PF wskaże prawidłowy przedmiot. Jeśli uczeń podał błędną pisownię, PF albo nie pokaże nic, bo takiego słowa nie ma, albo pokaże inny przedmiot, z którym uczeń go pomylił.

Podsumowanie

Zakres niniejszego referatu nie pozwala wymienić pozostałych narzędzi PAV. Wszystkie mają cenną zaletę: są przygotowane przez profesjonalnego anglistę i dydaktyka, a więc dobór materiału językowego i formy ćwiczeń odzwierciedlają rzeczywiste problemy, z którymi borykają się uczący języka angielskiego¹³. Nie sposób też wyliczyć wszystkich narzędzi glottodydaktycznych w SL, które autor artykułu poznał i zbadał. Niech zatem zaprezentowany zestaw będzie, zgodnie z podtytułem tekstu, wstępnym wyborem.

Bibliografia

- L. Johnson, A. Levine, *Virtual Worlds: Inherently Immersive, Highly Social Learning Spaces*, „Theory Into Practice” 2008, nr 47:2.
- J. Molka-Danielsen (red.), *Learning and Teaching in the Virtual World of Second Life*, Tapir Academic Press, Trondheim 2009.
- W. Sobkowiak, *Phonetically Augmented Virtuality in Second Life, A plenary paper at the Accents 2009 Conference*, Łódź 11-13.12.2009 (praca niepublikowana).
- P. Topol, *Rzeczywistość rozszerzona – nowa jakość w edukacji?*, [w:] J. Morbitzer, *Komputer w edukacji*, Uniwersytet Pedagogiczny, Kraków 2009.

Netografia

- S. Grant, *Immersive Multi-User Virtual Environments: A New Platform For Foreign Language Teaching And Learning*, [w:] *Proceedings of the 17th Biennial Conference on the ASAA*, Melbourne, Australia 2008, <http://arts.monash.edu.au/mai/asaa/>.

Abstract

The aim of this article is to present a selection of tools that can be used for foreign language learning and teaching in the virtual world of Second Life. The tools are discussed in different categories: general educational tools adapted for 3D virtual worlds and ones designed

¹³ Patrz: W. Sobkowiak, *Phonetically Augmented Virtuality in Second Life*, a plenary paper at the Accents 2009 Conference, Łódź 11-13.12.2009 (praca niepublikowana), s. 11 i nast.

directly for those environments; general tools that may be used for FLL/FLT and language-specific tools.

Nota o autorze

Paweł Topol jest kierownikiem pracowni informatycznej Wydziału Studiów Edukacyjnych UAM w Poznaniu. Od kilku lat jest też wykładowcą online w amerykańskim Appalachian State University. Obszar jego zainteresowań badawczych to: innowacje w e-nauczaniu, funkcjonalność edukacyjna wirtualnych światów 3D oraz – również jako anglisty – nauka języków obcych wspomagana komputerowo (CALL).