

ÚVOD

O tom, jak správně motivovat studenty středních škol bylo napsáno už mnoho publikací. Vzdělání je vlastně založeno především na motivaci. Učitelé často poukazují na to, jak snadno si studenti pamatují texty svých oblíbených písní, zatímco oni vynakládají své veškeré úsilí, aby si jejich studenti zapamatovali alespoň základní gramatická pravidla. Důvod je jednoduchý.

Na základě nejnovějších poznatků z výzkumů dnes víme, že studenti jsou motivováni v případech, že učitel splní následující podmínky a student:

- cítí kontrolu nad svým učením (Zimmerman, 1994),
- má pocit, že se učí něco, co bude důležité v jeho budoucím životě (Biggs, 1995),
- cítí se být v kontaktu s ostatními (Deci & Ryan, 1991),
- má pocit, že činnosti, které se dělají, jsou zajímavé a atraktivní (McCombs, 1991, 1993, 1994).

Podle Deci & Ryan (1991) je vědění toho, jak vyhovět individuálním potřebám všem studentům, základním klíčem k motivaci studenta ke studiu. Proto lze předpokládat, že úspěchy studentů při jejich studiu nemusí být nutně přímo úměrné s množstvím dostupných materiálů a zdrojů, ale naopak didaktickou změnou přístupu ze strany učitele.

Motivaci u studentů středních škol lze stimulovat zajištěním relevantnosti, volbou, odpovědností, výzvou, kontrolou, osobním zájmem a zábavou. Dalším důležitým prvkem pro vzbuzení zájmů u studentů o výuku je učitelova každodenní vlastní motivace. Většinu času se učitelé soustředí na motivování svých studentů ve své třídě, ale občas se i ten nejlepší učitel musí nechat inspirovat a motivovat sám sebe, aby dělal svou práci s maximálním nasazením, a zároveň byl dobrým příkladem pro své studenty. V praxi pracuje učitel většinou pouze v uzavřené třídě s omezenými příležitostmi pro případnou spolupráci s ostatními kolegy, kdy by mohl například přijímat zpětnou vazbu nebo se podělit o své poznatky a nové zkušenosti. Tento dokument si tedy klade za cíl povzbudit učitele a oživit jeho inspiraci v práci.



PopuLLar, vzdělávací projekt podporovaný Evropskou unií, se zaměřuje na oblíbené aktivity teenagerů – hudbu, videa a interaktivní aktivity, které rozšiřují možnosti sebevzdělávání a profesního růstu. Studenti pracují autonomně, ve skupině na výběru písně a vytvoření textu ve studovaném a rodném jazyce. Poté svůj výstup natočí na video a případně vytvoří i samostatnou audio stopu. Práce na projektu PopuLLar obsahuje všechny výše zmíněné náležitosti pro zvýšení zájmu studenta o studium: hudba je jejich zálibou a přitom s ní pracují nezávisle na učiteli v jedné nebo ve více skupinách. Tím v sobě vybudují samostatnost a práci ve skupině, vytvářejí sociální vztahy a zároveň se učí cizí jazyk. Mají zcela ve svých rukou finální výsledek svého snažení. Učitel působí v tomto projektu pouze jako dozor, který však může na žádost studentů do projektu vstoupit aktivně, nicméně jeho hlavním úkolem je pouze přihlížet, jak student plní jednotlivé fáze. Jeho třída zkontaktuje školu v jedné z evropských zemí s žádostí o spolupráci, čímž mimo jiné student i učitelé dostanou příležitost rozšířit své obzory.

ÚČEL DOKUMENTU

Tento dokument slouží jako pedagogický podklad pro učitele cizích jazyků, vychovatele a vzdělávací instituce, které mají zájem využívat hudbu a relevantní média k motivaci studentů všech typů středních škol ke studiu cizích jazyků a k osobnímu rozvoji.

Dokument popisuje:

- Výhody hudby v souvislosti s výukou cizích jazyků.
- Jak je důležité využívat hudbu jakožto netradiční způsob ve vzdělávání.
- Jak mohou média obohatit jazykové lekce.
- Výhody propojení videa, multimedia a hudby v návaznosti na zlepšení studijních výsledků.

Tento materiál je tedy teoretickým úvodem do projektu a udává pedagogický rámec vysvětlující cíle a smysl projektu. Zároveň odráží témata související s prostředím sociálních médií, psaním textů a využití videa pro zdokonalení dovedností učitele a využití v praxi.

Dokument ve své podstatě pomáhá pedagogům přemýšlet o širokém využití hudby při výuce cizího jazyka a popisuje výhody zapojení písní a videí do procesu učení.



CÍLOVÁ SKUPINA

Tyto související materiály jsou určeny především pro jazykové pedagogy, školitele učitelů, metodologické experty a všechny učitele, kteří se zajímají o hudbu jako vzdělávací nástroj, který bude výrazně motivovat studenty cizích jazyků. Je určen pro pedagogy, kteří se snaží obohatit své hodiny novými a progresivními přístupy vedle tradičních výukových materiálů.

STRUKTURA MATERIÁLŮ PRO UČITELE

PopuLLar materiály pro učitele se skládají ze tří částí:

- **Část I, Související materiály**, které obsahují teoretická východiska projektu a oblasti zájmu. Zdůrazňují roli hudby v jazykovém vzdělávání v podobě podněcování mozkových stimulů a popisují celkový přínos projektu. Kladou důraz na souvislost mezi teenagery a využíváním moderních technologií a relevantní hudby. Zaměřují se také na výhody používání videa při výuce z výchovného hlediska.
- **Část II, Průvodce krok za krokem** je praktickým průvodcem, který podává jasné a stručné informace o tom, jak postupovat v jednotlivých fázích projektu. Každý krok je zde detailně popsán včetně role zapojení učitele při studentské aktivitě. Pro studenty je vytvořený samostatný průvodce a není tedy nutné, aby nahlíželi do materiálů pro učitele.
- **Část III, Podklady a zdroje** obsahují informace, které pomohou studentům s překladem textu, nahráváním a sdílením jejich klipů. Jsou zde také navrženy warm-up aktivity a tipy, které studenti mohou, ale nemusí, použít při řešení jednotlivých kroků projektu PopuLLar.



1 CO JE POPULLAR?

PopuLLar je vzdělávací projekt podporovaný Evropskou unií v rámci celoživotního vzdělávání a programu Comenius pro školy, který je veden vzdělávacími institucemi z celé Evropy.

Tento projekt je zaměřen na zapojení hudby do výuky cizích jazyků pro všechny studenty středních škol.

Je nutné motivovat studenty středních škol, a to zejména k výuce jazyků se zaměřením na digitální kompetence a kreativitu. Teenageři jsou ve velké míře fascinováni hudbou, 92 % 14-17letých adolescentů vlastní MP3 přehrávač a poslouchá průměrně dvě a půl hodiny denně hudbu. Vzhledem k tomu, že hudba je jedním z jejich hlavních zájmů, je vhodné ji využít ke zdokonalení v oblastech, které lze považovat za důležité součásti jejich současného a budoucího života.

Projekt po studentech vyžaduje vytvoření jejich vlastních textů k melodii, kterou si sami zvolí. Tím budou rozvíjet své jazykové dovednosti ve dvou směrech zároveň: v mateřském jazyce vytvoří vlastní text, který poté přeloží do jejich cílového (cizího) jazyka. Pro tento úkol je zapotřebí přizpůsobit text rytmu hudby. Následně studenti nazpívají svoje dílo, natočí klip a poté ho mohou šířit po celé Evropě. Jiná škola v Evropě si potom vybere jejich klip, převeze text do svého rodného jazyka, natočí ho znovu a výsledek šíří dál. Tyto dvě fáze může provázet vzájemná komunikace mezi studenty, kde lze sdílet své postřehy, zkušenosti a názory.

Studenti tedy budou mít možnost propojit jejich lásku k hudbě s kreativitou, gramotností, digitálními kompetencemi a spoluprací v týmu, přičemž se zároveň setkají i s méně rozšířenými jazyky (LWULT). Tento projekt průřezově reaguje na priority klíčových kompetencí – schopnost učit se, smysl pro iniciativu, sociální a kulturní kompetence.

PopuLLar je projekt, který si vedou studenti sami, spolupracují na něm autonomně. Učitel je zde tedy pouze zprostředkovatelem a pozorovatelem jednotlivých fází procesu.



1.1 ZÁMĚR A CÍLE PROJEKTU

PopuLLar je navržen tak, aby pokrýval co nejvíce priorit a klíčových kompetencí v rámci programu celoživotního vzdělávání:

- Vytvářet nové, inovativní metody výuky.
- Motivovat studenty k výuce cizích jazyků.
- Rozvíjet ve studentech klíčovou kompetenci “učit se, jak se učit”.
- Podporovat využití technologií ve výuce.
- Poskytovat smysluplné příležitosti ke komunikaci v cizím jazyce (se zaměřením na LWULT).
- Rozvíjet digitální competence učitelů a studentů.

Za nejdůležitější je považováno, že se projekt snaží začlenit primární zájem středoškolských studentů, a to hudbu.

1.2 PARTERŮ

Na projektu pracuje sedm partnerů se zkušenostmi z působení na poli vzdělávání, jazyků, hudby a vytváření videa tak, aby byl vytvořen co nejefektivnější vzdělávací záměr.

KOORDINÁTOR

- The Mosaic Art and Sound, Ltd., United Kingdom

PARTNEŘI

- Kindersite, Londýn, Velká Británie
- Jazyková škola s právem státní jazykové zkoušky PELIKÁN, s.r.o., Brno, Česká republika
- Univerzita Valladolid, Valladolid, Španělsko
- Opera Bazar, Lucca, Itálie
- Çukurova Univerzita, Adana, Turecko
- Kulturring in Berlin. V., Berlín, Německo



2 ROLE HUDBY A PŘEKLADU VE VÝUCE CIZÍHO JAZYKA: VÝZKUMNÉ POZNATKY

Hudba je nezbytnou součástí lidské existence. Je to způsob, kterým lidé po celém světě vyjadřují své pocity. Kulturu bez hudby si v podstatě nelze představit a v souvislosti se vzděláváním se stává čím dál více populární. Výzkum o roli hudby ve vzdělávání je v samotném počátku, zatímco hudba jako taková je všeobecně rozšířený způsob trávení volného času. Tato část dokumentu popisuje, jak důležitou součástí výuky hudba je, a to zejména s ohledem na studium cizího jazyka.

Spojitosť mezi hudbou a vzděláním je značná. Většina lidí považuje hudbu za velmi atraktivní a náš mozek tedy velmi dobře zpracovává informace podané prostřednictvím textu a melodie. Pokud posloucháme hudbu, učíme se přirozeně a nenucenou cestou slovní zásobu, gramatiku nebo slovní spojení, protože zpívání textů je jednoduché a velmi zábavné.

2.1 HUDBA A MOZEK

To, co doposud zůstává nevysvětleno z pohledu neurologické vědy, je jeden z nejdůležitějších rysů hudby, a totiž pozitivní účinky na mysl, když odpočívá a naopak uklidňující efekt, když je váš mozek ve zmatku. První věcí, která napadne člověka, když se řekne "hudba", je požitek. Hudba je totiž zábavná a velmi rozšířená jako doplňková aktivita u mnoha lidských činností. To jsou důvody, kvůli kterým jsme se začali zabývat spojením mezi hudbou a učením. Halpern (1999, s. 1) tvrdí, že z mnoha faktorů, které ovlivňují učení, má málokterý tak dalekosáhlý efekt jako zvuk a hudba.

Hudba se skládá z melodie, tónů, rýmů a textů. Tyto prvky zaznamenal psychoterapeut Georgi Lozanov (1979), který se zabýval vyučovací metodou s názvem suggestopedie. Dnes se tato metoda využívá v mnoha oborech, ale největší měrou v oblasti, která se zaměřuje na výuku cizích jazyků.

Tomlinson (1998, s. 312) poznamenává, že poté, co Lozanov zjistil, že lidé používají pouze zlomek své mozkové kapacity, došel k závěru, že je to důsledkem negativních očekávání, které studenti mají. Jako řešení tohoto problému doporučuje vnést do výuky emoce za pomoci dramatické výchovy, her nebo poslouchání hudby, která vytváří klidnou atmosféru a stimuluje pravou hemisféru. Lozanov tvrdí, že použitím této metody, se studenti mohou učit jazyk přibližně třikrát až pětkrát rychleji než za pomoci tradičních konvenčních metod výuky.

Suggestopedie pracuje s principy teorie vícenásobné inteligence, kterou se zabýval především americký psycholog Howard Gardener. Začal se zajímat o to, proč se někteří lidé naučí hrát na hudební nástroje velice snad a naopak, proč jiní potřebují zpracovávat informace pomocí tabulek a grafů nebo proč některým studentům pomáhá k učení chůze a pohyb.

Na základě těchto pozorování Gardener původně vypracoval seznam sedmi inteligencí. První dva typy jsou obvykle hodnoceny ve škole – jazyková a logicko-matematická inteligence. Další tři jsou spojovány s uměním – hudební, kinetická a prostorová. Poslední dva typy se potom podle Gardenera týkají osobní inteligence, která se dělí na interpersonální a intrapersonální (Gardener, 1999: 41-43).

V tradičním školském vzdělávání je kladen důraz zejména na podporu jazykové a logicko-matematické inteligence a upozaduje především hudební talent. Nicméně podle Gardenera by žádná dovednost neměla být považována za méněcennou. Naopak by se měl student rozvíjet ve všech směrech najednou a rovnoměrně. Podle moderních didaktických přístupů je zapotřebí studenty podporovat v učení jejich preferencí podle potřeby (Lojová, 2005).

Používání hudby se týká širokého spektra vzdělávání a je otázkou zapojení obou mozkových hemisfér (viz tabulka níže). Pro tradiční vzdělávání je dominantní levá hemisféra, která je zatěžována v průběhu celého školního věku jedince. Jak naznačuje Carneiro (2000), levá hemisféra, která je považována za racionální a obsahuje tvůrčí fantazii, klid, globální pohled, syntézu a proces zapamatování, je ve školách podporována mnohem méně.



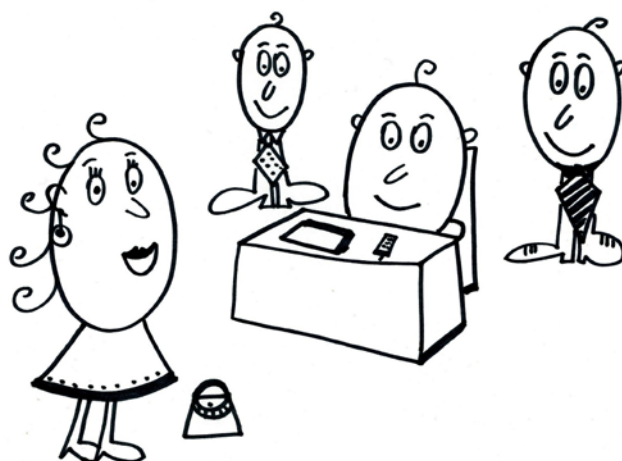
Levá hemisféra	Pravá hemisféra
Myšlení (logika a racionalita) Jazyky a konverzace Čísla, počítání/výpočty Posuzování Povědomí o času Nové učení – krátkodobá paměť Pravá strana těla	Představa Vyobrazování/vizualizace Hudba a rytmus Intuice Nadčasovost, meditace Návyky, dlouhodobá paměť Levá strana těla

Tabulka 1: Levá a pravá hemisféra

<http://www.janetgoodrichmethod.com/2011/09/15/the-importance-of-fun/>

Jak poukázal Dhority (1999), téměř všechny mozkové funkce se překrývají, a tudíž jsou obě hemisféry zapojené do komplexního fungování lidského těla. Je tedy nesprávné hovořit o oddělném fungování levé a pravé hemisféry mozku.

Proto se projekt PopuLLar rozhodl využívat hudbu k výuce jazyků, jakožto ratifikovanou učební metodu UNESCO z roku 1978. Při tomto typu učení dochází ke stimulaci obou mozkových hemisfér a podporuje tak hudební inteligenci studenta v souladu s jazykovou, interpersonální a kinestetickou inteligencí s cílem uchopit co nejpříjemnější způsob výuky druhého jazyka (L2).



2.2 HUDBA JAKO EFEKTIVNÍ NÁSTROJ VE VZDĚLÁVÁNÍ

Hudba je nejoblíbenější volnočasovou aktivitu téměř každého mladého člověka na světě, což je úžasné. Hlavní úlohou hudby ve vzdělávání je zvýšení motivace studenta jako nástroje k učení a sociální harmonii.

- **Motivační síla:** Hudbu lze považovat za nástroj k uklidnění mysli i celého těla, a zároveň umožňuje odbourávat tlak a stres.
- **Interkulturní role:** Hudba je záměrně používána pro usnadnění sociální a kulturního citění a výuce jazyka. V písních jsou často zakódovány kulturní hodnoty, inspirace a světové názory. Mimo jiné obsahuje tisíce životních příběhů.
- **Pozvednutí sociální harmonie:** Jedním z nejdůležitějších faktorů pro dosažení kvalitních výsledků ve výuce je sociální harmonie mezi studenty. Děti ve třídě často společně zpívají, slaví narozeniny, hrají různé hry, což zvyšuje jejich pocit sounáležitosti.

Podle výzkumů univerzity v Tasmánii je hudba velmi silným mezinárodním nástrojem, který může být sdílen a šířen do různých jazykových a kulturních prostředí. Zároveň napomáhá k vytvoření uklidňující a příjemné atmosféry pro učení a snižuje napětí a tlak ve třídě, což se projevuje ve sníženém pocitu ohrožení a nervozity u studentů. Učitelé jsou od dávné historie vnímáni jako moudré a čestné osobnosti a hudba tedy působí jako překlenovací můstek vztahu mezi učitelem a studenty. Tento vztah je správně vnímán jako hierarchický, nicméně hudba napomáhá k alespoň k dočasnému sblížení, jelikož sdílejí společný zájem, kterým je hudba. Učitel, který umí zpívat a má rád hudbu, je obvykle u studentů velice populární.

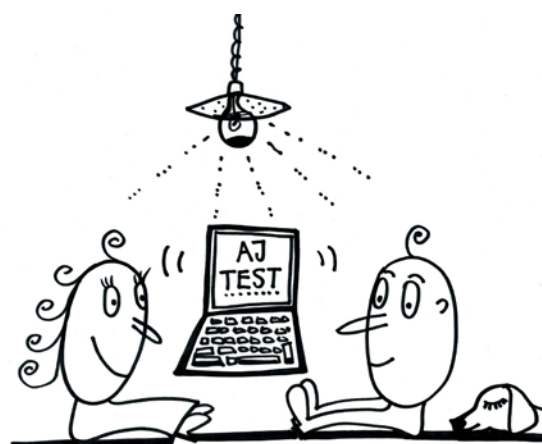
Prozatím neexistuje žádný formální postoj, který by se týkal zapojení hudby do osnov EFL v soukromých a veřejných institucích. Je pouze na jednotlivých učitelích, zda zahrnou do svých výukových plánů. Učitelé i studenti vyhodnotili hudbu za velmi prospěšnou v souvislosti s výukou cizích jazyků, nicméně kvůli velkému důrazu na formálnost výuky, se tato problematika nestala zásadní a netěší se velké pozornosti.

2.3 VÝHODY HUDBY V PROSTŘEDÍ VZDĚLÁVÁNÍ

Pedagogové často uvádějí, že hudba může být skutečně efektivně aplikována na vzdělávání cizích jazyků a související podporu různých jazykových dovedností (Spicher & Sweeney, 2007). Na základě studie s rodilými mluvčími se ukázalo, že pomocí hudební výukové metody lze rozšiřovat verbální učení a doslovnou paměť (Thaut et al., 2008). Vliv použití hudby v hodinách cizího jazyka je stále předmětem výzkumu, nicméně výhody tohoto procesu byly patrné v samotném počátku.

Jednou z největších výhod této myšlenky je, že hudba je všude kolem nás. To znamená, že se s ní setkává každý a vytváří si na ni svůj pohled. Názor studentů zraje s jejich věkem a to je důvod, proč rádi diskutují o svém oblíbeném žánru nebo autorovi. Každý chce vědět, o čem jejich oblíbený umělec zpívá. Existuje velké množství hudební žánrů, takže si každý jednotlivec může vybrat styl, který preferuje. Obecně by se dalo říci, že hudba je potěšení blízké všem. Další nespornou výhodou je velká dostupnost a jednoduchost používání. Učitelé mohou například začít činností tím, že představí úkol studentům v hodině, a poté vedou celou práci přes sdílení na sociálních sítích nebo jiných platformách. Je to jednoduché, zábavné a především to přitahuje pozornost studentů nejen ve škole, ale i doma v jejich volném čase. Hudba tedy obohacuje každou lekci a lze předpokládat, že může přinést užší a přátelštější vztahy mezi učitelem a jeho studenty. To v důsledku znamená, že lekce jsou zábavné, lehce uchopitelné, poutavé a vtipné.

Existuje mnoho výzkumů, které dokazují důležitou roli hudby a snadnému osvojení jazykové problematiky. Brewer (2000) shrnuje tyto účinky do následujícího tvrzení: „Hudba stabilizuje duševní, fyzické a emocionální citění a vytváří v člověku stav hluboké koncentrace a soustředění, ve kterém jsou studenti schopni velké množství informací a výukového obsahu.“



Kombinace zábavy, rytmu, slovní zásoby, melodie a současně přítomnost cizích jazyků velmi pozitivně působí na pokrok ve výuce. Je skvělé, že množství aktivit, které lze praktikovat v souvislosti s hudbou je takřka neomezené. Učitel může využívat tento typ cvičení s různým zaměřením – např. na slovní zásobu, gramatiku, překlady, atp. Hudbu lze obecně považovat za velmi příjemný nástroj k výuce druhého jazyka a v neposlední řadě ke zlepšování obecných dovedností studenta.

V rámci projektu PopuLLar musí studenti vypracovat několik úkolů, při kterých pracují s melodií a textem. Tato metoda je založena na vzdělávání pomocí zadávání úkolů (Task-Based Learning), které v podstatě odkazuje na osvojování cizího jazyka plněním úkolů, což snižuje pozornost na vyučovaný jazyk. Role učitele spočívá v poskytnutí vhodného prostředí a zadání úkolu k řešení. Studenti poté pracují autonomně. Projekt klade důraz na rovnováhu mezi jazykovou korektností, formální školní výukou a konverzační plynulostí, která by se postupně měla dostávat do popředí celého procesu.

Úkoly, kterým budou studenti čelit v projektu PopuLLar jsou jednoduché a složité zároveň. Překlad textu do cílového jazyka je zábavný a příjemný, ale studenti musí brát v úvahu faktory jako počet slabik, rytmus, atd. V další fázi si potom studenti vyzkouší píseň zazpívat a posléze nahrát na video. Finální verze je potom připravena k nahrání na internet a sdílení po celé Evropě. Mimo jiné i tímto způsobem budou studenti procvičovat svoji znalost druhého jazyka v kontextu konkrétního plnění daného záměru.



2.4 ÚLOHA PŘEKLADŮ VE VÝUCE DRUHÉHO JAZYKA

Do nedávna jsme registrovali poměrně silný negativismus v souvislosti překladů a jejich dopadem na výuku cizího jazyka (L2). Zvláště se vzestupem pedagogických přístupů založených na komunikaci, byl považován překlad za „zásah“ do plynulosti výuky. Nicméně studie z posledních tří desetiletí ukázaly, že překlad by měl být pravidelně zařazován do procesu učení cizího jazyka (O'Malley and Chamot, 1990; Malakoff and Hakuta, 1991, Gómez, 2003, atd.). Tyto studie poukazují na důležitou roli rodného jazyka (L1) při výuce jazyka cizího (L2). Podle nich může rodný jazyk značně ulehčit a přiblížit výuku jazyka studentům. Podle Cordera (1990) může student velmi snadno a cíleně využívat znalosti prvního jazyka při výuce jazyka druhého. Podle jeho publikace poskytují znalosti o prvním jazyku studentům rozsáhlé kognitivní výhody, jelikož mohou analyzovat proces učení prvního jazyka a aplikovat poté své zkušenosti při učení jazyka dalšího (L2).

Překlad představuje pro mnoho odborníků efektivní nástroj kognitivní strategie pro výuku cizích jazyků (srov. Ballard, 1991; Grellet, 1991 a další). Studenti mohou například využít svoji znalost L1 při snaze pochopit význam nové slovní zásoby. Jak uvádí Ramachandran a Rahim (2004), čím více společných procesů je zapojeno do učení se cizí slovní zásoby, tím dosahujeme vyšší úrovně zapamatování a opětovného vybavení.

Celkově lze říci, že překlady velmi dobře slouží jako strategie pro chápání cizího jazyka. Pomáhá studentům cizích jazyků v mnoha směrech – pochopit dvojjazyčný syntax, lépe porozumět psanému textu, rozvíjet kulturní znalosti cílového jazyka, zvyšovat slovní zásobu a dobře uchovávat nabyté znalosti.



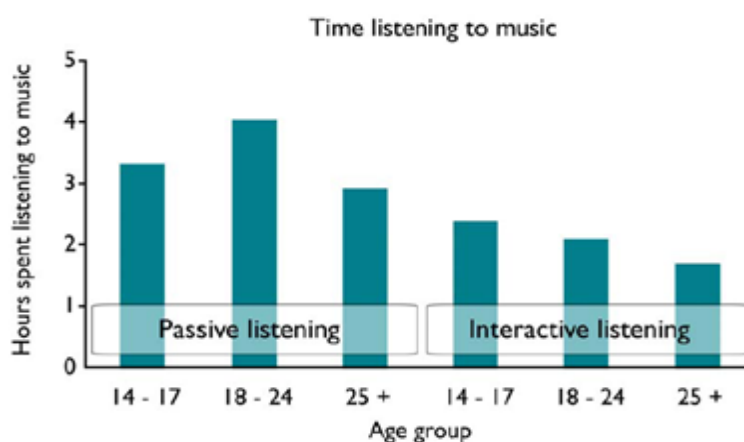
3 JAK JE DŮLEŽITÉ MÍTI “POPULLAR”

Tato část dokumentu popisuje vztah mezi teenagery, hudbou a technologiemi. Význam moderních technologií a přístrojů je totiž považován za jeden z nejdůležitějších faktorů pro zvýšení motivace mladých studentů k učení obecně.

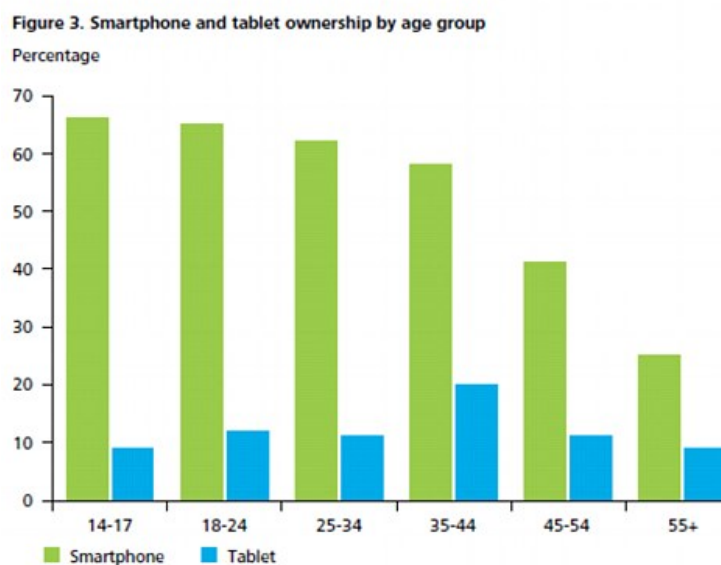
3.1 MLADÍ A TECHNOLOGIE

Každodenní pokrok moderních technologií je jednoznačně patrný v mnoha aspektech našeho života. Teenagery můžeme dnes považovat za osobnosti, kterým Mark Prensky říká „digitální domorodci“, jelikož jsou neustále obklopeni mobilními telefony, internetem, notebooky, chytrými telefony, iPady nebo MP3 přehrávači všeho druhu. Ačkoli se vyprofiloval názor, který tvrdí, že všechny tyto technologické posuny vedou k menší interakci lidí, musíme konstatovat, že technologie mají také pozitivní dopad na mladou část lidské populace. Zejména pokud se jedná o sociální aktivitu, internet nabízí nepřeberné množství informací a je také nástrojem komunikace mezi přáteli, známými nebo rodinou. V neposlední řadě nabízí jednoduchou příležitost aplikování znalosti cizího jazyka například s rodilým mluvčím.

Je snadné si všimnout, že teenageři jsou velkými fanoušky chytrých telefonů a všech typů hudebních zařízení. Údaje z nedávného výzkumu britských hudebních zpráv (2008) poukazují na zajímavé poznatky o stavu digitální hudby ve Velké Británii. Nejvíce času tráví totiž poslechem hudby mladí ve věku 18 – 24 let, a to více než 4 hodiny denně! Za nimi potom mládež mezi 14 a 17 lety, kteří průměrně poslouchají hudbu více než 3 hodiny denně.



Podobně se vyjadřuje o této problematice i Deloitte (2011), který zjistil, že dvě třetiny teenagerů ve Velké Británii vlastní smartphony, kde mohou mimo jiné poslouchat hudbu. Z toho lze vyvodit jednoduchý závěr – mladí jednoduše milují hudbu a mají o hudebních zařízeních a novinkách velmi dobré informace.



Source: Deloitte, YouGov – December 2011. Sample size: 2,276 (UK)

Právě z tohoto důvodu se PopuLLar rozhodl spojit tyto dvě oblíbené záliby všech mladých jedinců – hudbu a technologie.

Studenti tedy pracují autonomně na textu k písni, kterou si sami vyberou, a zároveň ji přeloží do cílového jazyka, který studují. Jazykový rozměr (překlad do cílového jazyka) je v kombinaci s použitím technologií výborným prostředkem, jak studenty motivovat k výuce. Studenti se díky některým více technologickým úkolům mohou seznámit s několika druhy nahrávání a upravování videa, které poté šíří po internetu skrz např. sociální sítě. Díky těmto zábavným úkolům používají studenti své jazykové znalosti, které jsou nezbytné k dokončení projektu a zároveň vytvoření konečného výsledku.

4 VYUŽITÍ MULTIMÉDIÍ NA PODPORU HUDEBNÍHO PROJEKTU

Tento dokument vám podává racionální a jasné důvody k tomu, abyste začali využívat hudbu ve vašich hodinách cizího jazyka. Multimédia, která jsou zmiňována v těchto materiálech, se zaměřují především na použití audio a video zařízení a jejich zaznamenávání. V této kapitole se dozvíte, proč by učitelé neměli přehlížet úlohu audia-videa ve třídě. Také je zde zahrnuto několik důvodů, podle kterých by mělo být video považováno za relevantní a plnohodnotný nástroj pro zvýšení výukové dynamiky ve výuce.

4.1 POUŽITÍ ZVUKOVÝCH NAHRÁVEK

Technologie zvukového nahrávání se v poslední době stala velmi jednoduchou a dostupnou. Většina dnešních mobilních telefonů a notebooků umožňuje zaznamenávat audio stopy v poměrně vysoké kvalitě. Pro účely tohoto projektu jsou zmiňované přístroje bohatě dostačující a velmi jednoduše se s nimi po nahrání manipuluje. Audio stopy lze poté jednoduše sdílet a šířit.

Projekt pamatuje i na studenty, kteří si nepřejí být natáčeni. Ti mohou právě využít příležitosti audio nahrávky a představit svůj finální produkt pouze v audio verzi bez obrazu. Jakmile bude audio nahrané, studenti dostanou chuť pochlubit se svým výtvořem a začnou sdílet svou verzi. Audio mohou upravovat podle libosti tak, aby byl výsledek co nejefektivnější.

4.2 POUŽITÍ VIDEO NAHRÁVEK

Video lze v současné době nahrávat stejně snadno jako výše zmiňované audio. Mnoho nových chytrých telefonů je totiž vybaveno vestavěnými HD kamerami a některé dokonce obsahují software pro editaci, který vám umožní hned provádět změny v nahraném videu. Videozáznamy jsou samozřejmě mnohem poutavější a zábavnější než pouhé audio stopy. Pro vytvoření sofistikovaného videoklipu potřebujete sice více času, ale výsledek stojí za to!

Může se ovšem stát, že střihání vašeho videa zabere příliš mnoho času, který by měl být primárně věnován hlavnímu cíli projektu, nikoli úpravě videa.



4.3 DESET DŮVODŮ, PROČ BY UČITELÉ NEMĚLI PŘEHLÍŽET VIDEO

Video je v poslední době považováno za velmi silné komunikační medium, které hraje v kombinaci s dalšími výukovými strategiemi a studijními materiály důležitou roli v moderním vzdělávání druhého jazyka.

Proč bychom neměli opomíjet video:

1. **Zábava:** Používání videa v hodinách cizího jazyka je mimořádně zábavná činnost, která podporuje a rozšiřuje nadšení mezi studenty.
2. **Atraktivita:** Podle moderních trendů je nahrávání a přehrávání videa je přístupem využívaným v celé vyspělé společnosti. Zaznamenávání informací pomocí videa se stává mezi teenagery velmi populární mimo jiné proto, že je ho možné velmi snadno nahrát na chytré telefony a sdílet na YouTube.
3. **Rozmanitost:** Velkou výhodou videí je jejich snadné použití v kteroukoli hodinu, na jakékoli téma a na kterémkoli místě. Možností je mnoho, a proto je video vhodným nástrojem pro pedagogy ve všech oblastech a na všech úrovních vzdělávání.
4. **Dostupnost:** Sdílení videí je v dnešní době snazší než kdykoli předtím. Pro prezentaci a úschovu vašich výtvorů můžete použít YouTube nebo jakoukoli aplikaci – například Animoto (www.animoto.com), kde lze vytvořit složku vašich třídních klipů.
5. **Snadná ilustrace:** Díky formátům videa je velmi snadné objasnit i složitější, abstraktní pojmy nebo demonstrovat praktické využití jazyka ve třídě, která může případně nastartovat smysluplnou diskuzi na dané téma.
6. **Možnosti sdílení:** Nespornou výhodou videa je jeho snadné sdílení. Můžete tak například zdokumentovat jednotlivé fáze projektu. Video lze velmi snadno přenášet nebo prohlížet prostřednictvím sociálních sítí nebo webových stránek.
7. **Multimodalita:** Z pedagogického hlediska má video velký dopad na studenty a jejich schopnost udržet informace. Pro některé je mnohem snazší zapamatovat si látku pomocí sluchu i zraku současně. Video tedy můžeme považovat za další druh učení, který ocení zejména tzv. vizuální studenti.
8. **Přenosnost:** Studenti nemusí být přímo přítomni v hodině, protože video je snadné pro manipulaci při zadávání a šíření. Otevírá tedy nespočet možností pro účastníky individuálních nebo skupinových kurzů.



9. **Vytváření komunity:** Teenageři milují online komunikaci a tráví na sociálních sítích hodiny svého času. Video je tedy skvělým prostředkem k diskuzi a vyjadřování názoru a myšlenek s ostatními lidmi z celého světa.
10. **Reflexe:** Je všeobecně známo, že video je skvělým formátem pro sebereflexi. Pokud jsou studenti motivováni k používání videí, mohou se ponaučit a vyvarovat se chyb, kterých se dopustili při natáčení předcházejícího záznamu.



ZDROJE

Následující knihy a články byly použity při tvorbě tohoto dokumentu:

- Academia EDU. Songs to Support Foreign Language Education. Retrieved from: http://edinburgh.academia.edu/KarenLudke/Papers/973699/Songs_to_support_foreign_language_education
- Ballard, M. (1991). Propositions pour un enseignement rénové de la traduction à l'université. In British Council, *The role of translation in foreign language teaching* (pp.143–52). Paris: Didier Erudition.
- Brewer, Ch., How to Use Music, 2004. Retrieved from: <http://www.accelerated-learning.info/files/How%20to%20Use%20Music-Chris%20Brewer.pdf>
- Carneiro, C., Art and the Brain in the Learning Process, 2002. [online]. 2012 [cit. 2012-02-07]. Retrieved from www: http://www.cerebromente.org.br/n12/opiniaio/criatividade2_i.html.
- Corder, S. (1981). *Error Analysis and Interlanguage*. Oxford: Oxford University Press.
- DIVIS publication: Use video production within the language classroom. [online]. 2012 [cit. 2012-02-07]. Retrieved from: <http://divisproject.eu/categoryblog/143-mini-guide-download-page> (in eight European languages)
- Gómez S. , Fuertes P. (2003). A Revision of the Role L1 Plays in Second Language Learning. En Abad, P. y Fernández, J. R. (Eds.) (pp: 193-205). *Estudios de Filología Inglesa. Libro homenaje a J.M.Ruiz*. Servicio de publicaciones de la Universidad de Valladolid.
- Grellet, F. (1991). Vers une pédagogie communicative de la traduction. In British Council, *The role of translation in foreign language teaching* (pp. 85–93). Paris: Didier Erudition.
- Halpern, S., Sound education: creating the optimal learning environment, 1999. [online]. 2012 [cit. 2012-02-07]. Retrieved from: http://www.soundrx.com/monthly/sound_education.htm.
- IT Facts, Music Consumption Statistics, 2008. Retrieved from: <http://www.itfacts.biz/music-consumption-statistics/10786>.
- Lozanov, G. (1979) *Suggestology and Outlines of Suggestopedy*. New York: Gordon and Breach Science Publishers.
- Malakoff, M., & Hakuta, K. (1991). Translation skill and metalinguistic awareness in bilinguals. In E. Bialystok (Ed.), *Language processing in bilingual children* (pp. 141–166). New York: Cambridge University Press.



- McCombs, B. L. (1991). Motivation and lifelong learning. *Educational Psychologist*, 26(2), 117-127.
- McCombs, B. L. (1991). Overview: Where have we been and where are we going in understanding human motivation. *Journal of Experimental Education*, 60(1), 5-14. Special Issue on "Unraveling motivation: New perspectives from research and practice."
- McCombs, B. L. (1993). Learner-centered psychological principles for enhancing education: Applications in school settings. In L. A. Penner, G. M. Batsche, H. M. Knoff, & D. L. Nelson (Eds.). *The challenges in mathematics and science education: Psychology's response* (pp. 287-313). Washington, DC: American Psychological Association.
- 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.
- McREL Products, Understanding the Keys to Motivation to Learn. [online]. 2012 [cit. 2012-02-07]. Retrieved from:
http://www.mcrel.org/pdf/noteworthy/learners_learning_schooling/barbaram.asp.
- O'Malley, J. M., & Chamot, A., U. (1990). *Learning strategies in second language acquisition*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Prensky, M.E. (2001): "Digital Natives, Digital Immigrants" *On the Horizon*. Vol. 9, 5. NCB University Press pp 1-6. Available at <http://ebookbrowse.com/marc-prensky-digital-natives-1-pdf-d36376888>.
- Ramachandran, S. D. & Rahim, H. A. (2004). Meaning Recall and Retention: The Impact of the Translation Method on Elementary Level Learners' Vocabulary Learning. *RELC Journal* 35: 161.
- Schon, D., Boyer, M., Moreno, S., Besson, M., Peretz, I., and Kolinsky, R. (2008). *Songs as an aid for language acquisition*. *Cognition* 70: 27-52.
- 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. (1994). 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.
- Viducate handout: Viducate publication: Video education, media education and lifelong learning. Retrieved from: <http://viducate.net/background/what-is-video-education.html>.





This Background to the Project is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-Share Alike 2.0 License.
To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/uk/>

