

ОБРАЗОВНИ ПОТЕНЦИЈАЛИ ХИБРИДНИХ МОДЕЛА НАСТАВЕ СТРАНОГ ЈЕЗИКА НА РАНОМ УЗРАСТУ**

Сажетак

Ученици наших основних школа укључени су у процес раног учења страног језика, што је у складу са ставовима Савета Европе, који је рано учење страног језика одредио као један од приоритетних задатака у савременом образовању. Квалитетно искуство учења страног језика на почетку школовања битно одређује даљи процес учења. Из тог разлога избор стратегије учења и стварање стимулативног наставног окружења имају важну улогу. Уз указивање на чињеницу да се нове технологије недовољно користе за изградњу стимулативног васпитно-образовног окружења, циљ овог рада је да понуди синтетички преглед предности и недостатака хибридног наставног окружења у настави страног језика на раном узрасту. Поред реинтерпретације постојећих истраживања у овој области, вршимо вишекритеријумску анализу образовних потенцијала хибридних модела узимајући у обзир степен дигиталне зрелости деце овог узраста, а потом предложимо неке моделе и дигиталне алате који се могу користити у раду са ученицима у првом циклусу основног образовања. Настојимо да покажемо да учење не мора да буде доживљено као досадно и заморно, већ да се може учити кроз игру и са задовољством. Из тог разлога предмет интересовања у овом раду су и педагошке могућности и ефекти употребе дигиталних игара у образовном процесу као и аспекти безбедности деце у дигиталном мрежном окружењу. Резултати истраживања показују да ученике треба од раног узраста навикавати на рад у хибридном наставном окружењу јер их оно мотивише за учење страног језика, подстиче креативност, развија самосталност и одговорност, омогућава конструисање нових знања и стални развој дигиталних компетенција.

Кључне речи: страни језик, рани узраст, хибридна настава, наставник, ученик.

* ana.vujovic@uf.bg.ac.rs, miroslava.ristic@uf.bg.ac.rs

** Рад је реализован у оквиру пројекта *Концепције и стратегије обезбеђивања квалитета базичног образовања и васпитања*, број 179020Д Учитељског факултета у Београду, који финансира Министарство просвете, науке и технолошког развоја Републике Србије.

Усвајање страног језика на раном узрасту – уводно разматрање

Све израженија потреба за честом комуникацијом у савременом глобализованом свету истакла је у први план питање овладавања страним језицима и то почев од најранијег детињства. Као нужност се поставља буђење и подстицање интересовања за учење страних језика у свим културним, језичким и друштвеним срединама и развијање позитивног и пријатељског односа према другим људима, језицима и културама. Први, други или страни језик утичу један на другог најчешће на позитиван и подстицајан начин и међу њима постоји позитивна корелација: напредак у усвајању првог утиче и на усвајање другог језика (Микеш 2008).

Током неколико последњих деценија многа научна истраживања потврдила су позитиван учинак учења страних језика од раног, чак предшколског, узраста (Сафран, Сенгас и Трусвел 2001; Силић 2007 и др.). Тај позитиван учинак није само у сфери развијања комуникацијских способности, већ и подстицања когнитивног развоја и толеранције и, чак, откривања неких склоности према избору будућег занимања. Истраживања су показала да се артикулација и фонолошки систем језика уче до седме године живота, што овај период чини најпогоднијим за усвајање интонације и гласовне структуре језика. Деца која страни језик уче од раног узраста посебно добро овладавају изговором јер је то период када су најспособнији за опонашање изговора свих гласова и нагласка карактеристичног за дати језик. Успех у одређеним областима, као што су изговор и флуентност, заиста зависи од доба када је учење језика започето (Елис 1985; Џонстон 2002). Да би се говор развио потребна је свакодневна интеракција детета - са најближом породицом и окружењем, у случају матерњег језика, а са вршњацима и осталима када је реч о страном језику. Управо су вртић и основна школа средине у којима се развија успешна интеракција са већим бројем деце истог или приближног узраста, и то на теме које су деци блиске, познате и важне. Наравно, предности које оваква институционализована средина нуди за овладавање страним језиком треба искористити на прави начин, што подразумева осмишљену средину која подстиче дечију машту и жељу за истраживањем, учењем кроз

игру и свакодневне активности које би се могле природно обављати и уз коришћење страног језика. Незаобилазна је добра стручна оспособљеност, мотивисаност и креативност васпитача, учитеља и наставника страног језика који раде са децом овог узраста.

У раном детињству, креативност се најчешће изражава кроз игру, маштовитост, постављање питања, а љубав према истраживању, открићу и авантурама убраја се у главне покретаче процеса учења. Дете има природну потребу да сазнаје и учи, а циљ учења у раном узрасту (по Пијажеу) јесте да се задовоље основне дететове потребе без сувишног наглашавања интелектуалних компоненти. Основа за учење су радозналост, жеља да се проба, схвати, упозна и научи, кроз спонтани процес, како би дошло до трајне промене понашања и развијања нових компетенција индивидуе. Важно је само детету дати што више прилика за учење у различитим подстицајним ситуацијама и створити пријатну средину у којој владају узајамно прихватање, разумевање и поверење, а то је задатак васпитно-образовних институција и свих оних који у њима раде.

Два најопштија фактора дечијег мишљења која делују у предшколском узрасту јесу везаност за појавно (оно што се опажа) и субјективност (везаност за сопствено становиште). Стога дете најлакше и најрадије усваја оно што му је потребно у некој непосредној активности, сада и овде. Деци је потребно омогућити што више разних ситуација у којима природно и ненаметљиво имају потребу за комуницирањем на страном језику, без присиле, на једноставан начин и у свакодневним њима познатим и драгим активностима. Основне функције комуникације код деце предшколског узраста су: успостављање и одржавање односа са другима, изражавање својих осећања, укуса и идеја, као и образлагање избора, потом тражење одговора, преносење информација, причање о стварном или измаштаном свету и изражавање креативности (Пехар 2007, 84-85). Код деце до четврте или пете године памћење је ненамерно, а научено се са лакоћом репродукује током игре и извођења свакодневних практичних активности. После пете године живота почиње се развијати намерно памћење и репродуковање, а од шесте године и вербално-логичко памћење уз успостављање смисаоних веза међу предметима и појавама. Све ово може бити искоришћено у процесу усвајања/учења страног језика.

Поставља се питање какво треба да буде то окружење прилагођено жељама и потребама деце раног узраста, а каква је улога васпитача и учитеља, породице, вршњака, медија, као и ширег и ужег друштвеног окружења.

Познато је да мотивација за учење страног језика може бити екстринзичка (спољашња) или интринзичка (унутрашња), али на раном узрасту ова прва и не постоји јер дете не поседује утилитаристички подстрек за учење страног језика и још нема развијену моћ да размишља о његовој евентуалној користи у будућности. Ово је заправо добро јер управо унутрашња мотивација развија тежњу ка дугорочном учењу и дуготрајнијем памћењу.

Имајући у виду начин на који се деца могу снажно емотивно везати за поједине предмете у свом окружењу, играчке и дидактичке материјале, неопходно је и њих укључити у свакодневне активности које за циљ имају овладавање страним језиком. Не сме се заборавити да окружење одражава идеје, вредности, способности и културу оних који у њему живе и бораве јер може повољно или неповољно да утиче на кретање, осмишљавање групних и индивидуалних активности и интеракцију деце и одраслих. Један од основних постулата је чињеница да се комуникација деце на раном узрасту увек одвија и најбоље развија у неким конкретним практичним животним ситуацијама у дечијем непосредном окружењу. Што је то окружење подстицајније, разноврсније и захтевније, то су деца у бољој прилици да природним путем стичу све више знања.

Једно од основних питања која себи постављају сви они који организују и спроводе васпитно-образовни рад на овладавању страним језиком са децом предшколског и млађег школског узраста свакако је: како пружити деци квалитетно језичко окружење у којем би она, кроз игру и забаву, без присиле и чак сасвим несвесно, свакодневно користила страни језик и тако њиме постепено и трајно овладавала на што природнији начин? Неопходно је осигурати и припремити квалитетне звучне и видео записе изворних говорника страног језика и обезбедити природни начин овладавања страним језиком кроз комуницирање у свакодневним ситуацијама уместо кроз директно поучавање. Корисно је снимати када деца говоре на страном језику јер тако могу да упореде свој изговор са изговором вршњака из групе или старијих ученика и, посебно, са изговором изворних говорника. Они такве разлике

могу да уоче те онда исправљају и себе и једни друге покушавајући да што је више могуће опонашају говор изворних говорника (Вујовић 2012, 182). И снимање видеокамерама може помоћи да се уоче могући пропусти у организацији активности, да се критички анализира начин рада и спроведе аутокорекција како би се побољшали резултати васпитно-образовног рада.

Верујемо (а нека истраживања су то и показала, о чему сведочи Силић 2007) да је неопходно строго одређен план и програм васпитно-образовног рада прилагодити конкретним потребама, интересовањима и особеностима сваке појединачне групе малишана, учинити га флексибилнијим и суптилнијим, пратити и по потреби ревидирати процес рада и тако га учинити успешнијим и занимљивијим. У складу са свим што смо навели, и у Препорукама за остваривање програма страног језика као факултативног наставног предмета јасно стоји да учење страног језика у првом и другом разреду основног образовања треба да се одвија кроз игру и да детету представља задовољство, а не обавезу. Учење је претежно рецептивно, а језик се усваја спонтано. На овом узрасту деца су способна да верно репродукују оно што чују, а имагинативне и драмске способности, као и могућност учења кроз игру, олакшавају им меморисање и природно усвајање језика. (...) Важно је да се на часу створи пријатна атмосфера, да се активности прилагоде интересовањима ученика. Пошто је њихова пажња кратког даха, активности треба мењати чим се примети да је мотивација на часу опала: уводити живље активности ако интересовање почиње да попушта, а мирније, цртање или бојење, на пример, ако дисциплина измиче контроли. У Препорукама се даље констатује да деца брзо заборављају те да се научено мора стално понављати и увежбавати (кроз учење песама напамет, хорско и индивидуално понављање). Пошто успех у усвајању страног језика у великој мери зависи од типа меморије ученика, тако да ученици са наглашеном визуелном меморијом спорије усвајају вербална упутства, док су ученици који поседују аудитивни тип меморије успешнији у говорним активностима, неопходно је предвидети и спроводити различите методе и технике рада како би био постигнут што бољи успех. У том смислу „дидактичке игре заузимају значајно место у настави страног језика, посебно на овом узрастном нивоу. Оне ослобађају децу несигурности,

мотивишу и доприносе већем интересовању за учење страног језика те их треба упражњавати кадгод се код ученика осете умор или досада. Осим тога, оне симулирају свакодневне говорне ситуације и стварају утисак спонтане, природне комуникације. Оне могу да буду игре упамћивања, игре погађања, уз коришћење кратких питања или описа, игре улога, игре драматизације“ (Министарство просвете, науке и технолошког развоја 2016).¹

Хибридно наставно окружење

Хибридна настава (енгл. *blended* или *hybrid learning*, фран. *apprentissage mixte*) подразумева окружење за учење засновано на различитим варијантама класичне наставе (лицем у лице) и електронског учења са циљем да се обликује што делотворније и за ученике подстицајније и обogaћеније окружење за учење и развој.

Захваљујући развоју веб алата, хибридна настава данас је формално образовни процес где се ученици поучавају делимичном испоруком садржаја у учионици, делимично испоруком *on-line* садржаја. Основни потенцијали хибридног наставног окружења у настави/ учењу страних језика везани су најпре за наставно окружење које је флексибилно и стимулативно, подржава различите стилове учења и нове методе и моделе поучавања, уз могућност коришћења бројних веб алата. Знања која се стичу су трајнија јер се учи путем искуства. Хибридно наставно окружење нуди ефикасну платформну за комплексно вредновање ученичких постигнућа. Улоге наставника и ученика у овом окружењу су измењене. Посебан квалитет је развој комуникације на страном језику и подизање нивоа дигиталних компетенција ученика. Постоје четири основна модела хибридне наставе: модел изокренуте учионице, флексибилни модел, лабораторијски модел ротације и модел ротацијске станице (Вујовић и Ристић 2016).

Предности хибридних модела наставе веома су бројни, а међу њима се издвајају: планирање и организација активности са фокусом на

1 Детаљније видети: Наставни програми за прва четири разреда основне школе у Србији, http://www.zuov.gov.rs/novisajt2012/naslovna_nastavni_planovi_programi.html

крајњи циљ; самостално доношење одлука, уз одговарајућу аргументацију и објашњење; преузимање одговорности за сопствено учење и развој; стицање напредних дигиталних компетенција; рад у сарадничком окружењу; развијање критичког односа према изворима информација на интернету и вештине вредновања дигиталних образовних садржаја. Доказано је да интерактивне технологије мотивишу и наставнике и ученике, да су наставна постигнућа већа јер ученици могу напредовати у складу са предзнањима и интересовањима која имају. Велики избор ресурса одговара на различите захтеве и потребе и омогућава избор између различитих метода поучавања, као и евалуацију уз помоћ интерактивних тестова са аутоматском евалуацијом. Најчешће се говори о десет основних категорија веб алата у функцији подршке хибридној настави: алати за размену медија, за сарадњу, комуникацију, креативно учење, они који замењују стандардне десктоп апликације, алати за вредновање знања и за друштвене књижне ознаке, као и системи за управљање е-учењем и израду материјала за учење (Вујовић и Ристић 2016). Постоје, природно, и неки недостаци који се углавном односе на недовољну техничку опремљеност или низак степен дигиталних компетенција (како ученика тако и наставника), као и на неприлагођеност модела и веб алата конкретним потребама или узрасту ученика.

Међутим, све побројане предности не односе се на рад са децом предшколског и раног школског узраста. Стога циљ нашег истраживања и јесте да утврдимо који од модела могу бити погодни у усвајању страног језика на раном узрасту (до десете или једанаесте године живота).

Хибридни модели наставе страног језика на раном узрасту

Хибридни наставни модели за усвајање страног језика на раном узрасту могу бити базирани на: употреби веб алата, програма и програмских додатака; употреби дигиталних игара као и употреби музике, дигиталних прича и анимираних филмова (Стојић 2016).

За потребе овога рада анализирали смо два хибридна наставна модела. Модел базиран на употреби веб алата, програма и програмских додатака и модел базиран на дигиталној игри. Оба модела почивају на такозваних пет стубова мултимедије: аудио и видео запис,

текст, графика и анимација што омогућава наставницима стварање стимулативног мултимедијалног васпитно-образовног окружења.

Модел 1 - Употреба веб алати, програма и програмских додатака

Веб алати „представљају колекцију друштвених алата или софтвера које корисник може употребити у различитим сферама људског деловања“. Они „омогућавају нове начине креирања, уређивања и дељења садржаја корисника на интернету на веома једноставан начин“ (Ристић и Радовановић 2013, 131). Коришћење неких од ових алата у процесу образовања доприноси квалитету подучавања и учења, јер „активира чула ученика, повећава њихову пажњу и мотивацију“.

Веб алате могу користити како наставници тако и деца уз одговарајућу асистенцију наставника. Улога наставника је да буде помагач тј. инструктор и демонстратор који ће увести децу у правилно и безбедно коришћење веб алата.

Као инструмент за вредновање квалитета веб алата, програма и програмских додатака који се могу користити за усвајање страног језика на раном узрасту користили смо адаптирану *CARNet* чек листу. Категорије критеријума за вредновање дигиталног образовног садржаја су: 1) Научно-стручни; 2) Педагошки; 3) Дидактичко-методички и психолошки; 4) Етички; 5) Језички; 6) Технолошки и 7) Организацијски (*CARNet* 2016, 10).

Већи број веб алата, програма и програмских додатака задовољавају критеријуме квалитета. Издвојили смо само неке од њих:

- 1) *ZooBurst*² – Алат који омогућава креирање 3Д књига (енг. *pop up*). Путем овог алата, деца предшколског и млађег школског узраста могу да утврде и развијају своје знање енглеског језика, тако што ће за креирање књиге користити појмове које су научила, као и тако што ће, у сарадњи са наставником, осмислити кратак текст за књигу, на енглеском језику. Такође, наставник може креирати књигу користећи деци познате и интересантне појмове (на енглеском језику) те је читати деци којој су овакве књиге веома интересантне,

2 Доступно на: <http://www.zooburst.com/>

- јер њихови ликови „искачу“ из страница. Током читања, наставник треба да мења гласове и интонацију како би читање било интересантније и употпунило фотографије у књизи.
- 2) *Blabberize*³ је веб алат који омогућава фотографијама да „оживе“. Потребно је да убацимо жељену фотографију, позиционирамо облик уста тако да одговара фотографији и убацимо звук (може бити песма, глас изворног говорника или глас који корисник самостално сними). Деца помоћу овог алата могу да, уз асистенцију наставника, осмисле и сниме једну кратку реченицу или више њих на страном језику вежбајући тако изговор и обогаћујући речник. Приликом преслушавања снимљеног материјала могу да чују сопствени изговор који по потреби могу побољшати.
 - 3) *Coggle*⁴ веб алат омогућава креирање мултимедијалне мапе ума. Доступан за преузимање преко *Chrome Web Store*-а ве-ома је користан за богаћење речника и асоцијативно повезивање постојећих знања. За учење страног језика може се користити тако што ће наставник дати општи појам од ког треба поћи, нпр. животиње, а деца ће затим изговарати и додавати на општи појам све животиње за које знају како се називају на страном језику. На сваком часу, деца могу допуњавати своју мапу ума новим појмовима које су научила. На овај начин, појмови трајно остају у дечјем памћењу. Оно што је потребно истаћи је да деца на овај начин врло лако уче како да напишу реч на страном језику.
 - 4) *Photo Peach*⁵ је веб алат који омогућава креирање *slideshow* анимација коришћењем фотографија из рачунара, као и музике коју нуди алат и текста који креира сам корисник. Постоји и могућност употребе наведеног алата на „паметним“ таблама или подовима, што додатно подстиче мотивацију деце.⁶

3 Доступно на: <http://blabberize.com/>

4 Доступно на: <https://coggle.it/>

5 Доступно на: <http://photopeach.com/home>

6 Више на линку: <https://www.youtube.com/watch?v=ghg-NBhkvSE>

- 5) *Pow Toon*⁷ је алат за креирање атрактивних анимираних презентација и видео снимака. Корисницима омогућава убацивање фотографија, видео снимака, звукова и покретних објеката понуђених у галерији. Доступан за преузимање са Chrome Web Store-а. Има једноставан кориснички интерфејс.
- 6) *Sketchpad*⁸ омогућава цртање и уређење фотографија. Веома је погодан за илустровање појмова које су деца током часа страног језика научила – резимирање и додатно утврђивање наученог. Може се користити и као квиз у коме би: а) наставник изговарао појмове на енглеском, а деца те појмове представљала цртежом (деца предшколског узраста која не умеју да читају); б) деца називе појмова самостално извлачила нпр. из шешира (при чему би називи били исписани на папирићима у боји, на страном језику), а затим појмове представљала цртежом (деца млађег школског узраста која умеју да читају).

Осим веб алата, за усвајање енглеског језика на раном узрасту погодни су и поједини програми и програмски додаци које је могуће бесплатно преузети са Интернета. Најчешће коришћени програм од старне наставника је *Microsoft PowerPoint*. Из тог разлога, данас постоје многобројни додаци за овај програм који побољшавају његов рад и пружају додатне могућности. Неки од корисних додатака за *Microsoft PowerPoint* су:

- 1) *Office Mix*⁹ – доступан само за *Microsoft PowerPoint 2013* и новије верзије. Омогућава креирање интерактивних презентација (концепт изокренуте учионице).¹⁰
- 2) *PowerPoint Labs*¹¹ – додатак који обогаћује мултимедијалне презентације и нуди мноштво различитих могућности попут исецања жељених облика, разноврсних ефеката, истицања

7 Доступно на: <https://www.powtoon.com/>

8 Доступно на: <https://sketch.io/sketchpad/>

9 Доступно на: <https://mix.office.com/en-us/education>

10 Више информација о додатку на линку: <https://www.youtube.com/watch?v=R-LR031KMda0>. Пример употребе овог додатка могуће је пронаћи на следећем линку: <https://mix.office.com/watch/yz2o4hh8w4qm?lcid=1033>.

11 Доступно на: <http://www.comp.nus.edu.sg/~pptlabs/>

сваке тезе на слајду појединачно, истицања делова слајдова уоквиривањем, могућности аутоматске анимације и сл. Додатак подржава *PowerPoint* 2010, 2013 и 2016.

- 3) *Visual Bee*¹² – додатак који такође обогачује мултимедијалне презентације нудећи разноврсне ефекте за промену слајдова, интересантне шаблоне, графике и табеле, могућност креирања сопственог логоа итд. Овај додатак подржава *PowerPoint* 2007 и 2010.

Сви наведени додаци потпуно су бесплатни, једноставни за коришћење и имају велики образовни потенцијал.

Модел 2 - Употреба дигиталних игара

Игра је најпримеренији начин учења за децу предшколског узраста, али се врло успешно може користити и у наставним активностима у млађим и старијим разредима основне школе. Већина карактеристика које важе за активности које имају обележје игре налазимо и када су у питању дигиталне игре.

У литератури термин *дигиталне игре* често се користи да покрије целу област рачунарских и видео игара која обухвата игре са персоналног рачунара, конзолне игре (за које је неопходан ТВ пријемник и конзола), игре путем мобилних телефона и портабл-игре. Образовне дигиталне игре обезбеђују платформу за активно учење, јер омогућавају учење путем искуства и открића, прилагођавају се потребама деце, њиховим предзнањима и интересовањима, обезбеђују тренутну повратну информацију о нивоу постигнутог успеха и могу допринети развоју нових метода учења, поучавања и разумевања. Мотивисаност деце која играју игру је велика. Они су ангажовани, фокусирани и пуни ентузијазма. Заинтересовани су и уживају у томе што раде, веома се труде и не посустају. Оријентисани су на себе, самоусмерени су и самомотивисани (Ристић и Радовановић 2013, 109, 111).

При вредновању дигиталне образовне игре користили смо више сугестија (МекФарлен, Спероухок и Хилд 2002; О'Петрик 2009) издојивши три основна критеријума за вредновање дигиталне игре: 1)

12 Доступно на: <http://www.visualbee.com/download.html>

радну околину ученика (играча); 2) усклађеност игре тј. усклађеност активности и планираних васпитно-образовних исхода са циљном популацијом (ученицима), као и однос расположивог времена и времена трајања игре и 3) педагошко-психолошке принципе. Издвојили смо четири дигиталне игре за учење енглеског језика на раном узрасту које задовољавају постављене критеријуме:

1. *Fast English*¹³ је игра која подстиче учење енглеског језика, са тежиштем на развијању речника.
2. *Grammar Bubbles*¹⁴ подстиче учење енглеског као другог језика. Игра се фокусира на различите елементе граматике, као и на значење појединих речи.
3. *Compare*¹⁵ је игра погодна за учење и вежбање компарација у енглеском језику. Такође, кроз ову игру деца вежбају и конструкцију реченице, употребу једнине и множине, употребу одговарајућег глагола у односу на субјекат итд.
4. *Big Describer*¹⁶ је игра кроз коју деца вежбају читање енглеског језика. Због тога, игра није погодна за децу предшколског узраста, али је веома корисна у раду са децом млађег школског узраста.

Потребно је проверити да ли је игра конципирана да изазива и одржава ученичку пажњу и подржава њихову креативност. Сама игра требало би да делује антистресно, што обезбеђују елементи опоравка.

На основу свега анализираног потребно је подвући да је избор дигиталне игре само почетни корак за наставника страног језика. Наставник треба да сагледа улогу игре у наставном плану и програму, уочи у којој фази игра може да помогне у учењу, одреди да ли се она користи појединачно или у више наврата. У случају да међу ученицима има деце са посебним потребама, врше се додатне припреме. Потребно је обезбедити или прилагодити простор за организацију овог вида наставе.

За стварање безбедног и стимулативног дигиталног наставног окружења неопходно је да наставници страног језика поседују напредне методичко-дигиталне компетенције.

13 Доступно на: <http://gamestolearnenglish.com/fast-english/>

14 Доступно на: <http://gamestolearnenglish.com/grammar-bubbles/>

15 Доступно на: <http://gamestolearnenglish.com/compare/>

16 Доступно на: <http://gamestolearnenglish.com/big-describer/>

Закључак

Значај сваког учења на раном узрасту одавно је познат јер оставља трајан и неизбрисив траг на развој и стасавање сваке особе. Ово учење одвија се веома споро и готово неприметно, али је и најефикасније и најтрајније. Стога је његово планирање, организовање и спровођење од највеће важности како за појединца и његову породицу, тако и за читаво друштво. А то друштво у целини може имати велике користи од ранијег почетка учења страног језика. Истина је да су потребна одређења улагања, али одавно је познато да је свако улагање у образовање младих нараштаја једина поуздана инвестиција која доноси економски, социјални па и политички бољитак и напредак, развој целовите личности, стицање нових квалитета и компетенција. За ово је неопходно омогућити пре свега квалитетно формално образовање будућих васпитача, учитеља и наставника страних језика.

Литература

- Бергман и Самс 2014: Jonathan Bergmann; Aaron Sams. 2014. *La classe inversée*. Québec: Ed.Reynald Goulet inc.
- Вујовић 2012: Ana Vujović. « Éveil aux langues dans l'enseignement primaire en Serbie. » *Porta Linguarum, Revista Internacional de Didactica de las Lenguas Extranjeras*, Universidad de Granada 18: 177-190.
- Вујовић и Ристић 2016: Ана Вујовић; Мирослава Ристић. „Хибридна настава - могућности реализације модела изокренуте учионице у настави француског језика на Учитељском факултету“. *Примењена лингвистика* 2015/16: 143-151.
- Елис 1985: Rod Ellis. *Understanding Second Language Acquisition*. Oxford: Oxford University Press.
- МекФарлен, Спероухок и Хилд 2002: Angela McFarlane; Anne Sparrowhawk; Ysanne Heald. *Report on the Educational Use of Games*. Cambridge: TEEM (Teacher Evaluating Educational Multimedia).
- Микеш 2008: Меланија Микеш. *Мали језикословци у врџићу – Приручник*. Нови Сад: Педагошки завод Војводине.

- Министарство просвете, науке и технолошког развоја. 2016. *Наставни програм образовања и васпитања за први и други разред основног образовања и васпитања*. <http://www.cerez.org.rs/wp-content/uploads/2016/01/1-Nastavni-program-za-prvi-i-drugi-razred-osnovnog-obrazovanja-i-vaspitanja.pdf>
- О’Петрик 2009: Felicia O’Patric. *Digital Games in schools: A handbook for teachers*. Brussels: European Schoolnet.
- Пехар 2007: Лидија Пехар. *Психолошке последице реформе основне школе*. Сарајево: Службени лист БиХ.
- Ристић и Радовановић 2013: Мирослава Ристић; Ивица Радовановић. *Интернет у образовању*. Београд: Учитељски факултет.
- Сафран, Сенгас и Трусвел 2001. Jenny R. Saffran; Ann Senghas; John C. Trueswell. “The Acquisition of Language by Children.” *PNAS* 98 (23). <http://www.pnas.org/content/98/23/12874.full>.
- Селимовић и Карић 2011: Хазим Селимовић; Есед Карић. 2011. „Учење дјецe предшколске доби.“ *Методички обзори* 11 (6): 145-160.
- Силић 2007: Андреја Силић. „Стварање потицајног окружења у дјечјему вртићу за комуникацију на страноме језику.“ *Огјоне знаности* 9 (2): 67-84.
- Стојић 2016: Тамара Стојић. *Дигиталне технологије у настави енглеској на раном узрасу*, Необјављен мастер рад, Учитељски факултет Универзитета у Београду.
- Џонстон 2002: Richard Johnstone. *Addressing “the age factor”: Some implications for language policy*. *Guide for the development of Language Education Policies in Europe. From Linguistic Diversity to Plurilingual Education*. Strasbourg: Council of Europe. Language Policy Division. <https://www.coe.int/t/dg4/linguistic/source/JohnstoneEN.pdf>.
- CARNet 2016: CARNet. *Prijedlog kriterija za evaluaciju i preporuka za izradu digitalnih obrazovnih sadržaja*. Hrvatska akademska i istraživačka mreža - CARNet. https://www.e-skole.hr/wp-content/uploads/2016/12/Prijedlog_kriterija_za_DOS.pdf.

Ana Vujović
Miroslava Ristić

LES POTENTIELS ÉDUCATIFS DES MODÈLES HYBRIDES DANS L'ENSEIGNEMENT PRÉCOCE DES LANGUES ÉTRANGÈRES

Résumé

Nos élèves apprennent les langues étrangères dans l'enseignement primaire, selon les recommandations du Conseil de l'Europe qui a proclamé l'apprentissage précoce des langues étrangères comme une des priorités de l'éducation contemporaine. Une bonne expérience dans l'apprentissage des langues étrangères au début de scolarisation influence considérablement la suite du processus de l'apprentissage. C'est pourquoi le choix des stratégies de l'apprentissage et la création d'un environnement stimulant jouent un rôle important. En soulignant le fait que les nouvelles technologies ne sont pas suffisamment utilisées pour la création d'un environnement stimulant pour l'apprentissage, l'objectif de cet article est de proposer une récapitulation des avantages et des désavantages de l'environnement hybride dans l'enseignement précoce des langues étrangères. En plus d'une réinterprétation des recherches actuelles, nous analysons selon plusieurs critères les potentiels éducatifs des modèles mixtes, considérant le niveau des compétences numériques de jeunes enfants. Ensuite nous proposons quelques modèles et quelques outils numériques qui peuvent être utilisés dans le premier cycle de l'enseignement primaire. Nous essayons de montrer que l'apprentissage n'est pas nécessairement assommant et pénible et qu'on peut apprendre en jouant et avec plaisir. Donc notre intérêt est tourné vers les potentiels pédagogiques et les effets de l'utilisation des jeux numériques dans l'éducation, ainsi que la sécurité des enfants dans l'espace numérique. Les résultats des recherches montrent que, dès le début de scolarisation, les élèves devraient s'habituer à l'enseignement mixte car il est stimulant pour l'apprentissage des langues étrangères, qu'il les pousse à la création, développe leur autonomie et leur responsabilité, rend possible la construction de nouvelles connaissances et un progrès constant des compétences numériques.

Mots-clés : langue étrangère, apprentissage précoce, enseignement mixte, enseignant, élève.