

UNIVERZITET CRNE GORE
FILOLOŠKI FAKULTET

VIJEĆU FILOLOŠKOG FAKULTETA

Odlukom Vijeća Filološkog fakulteta od 4. 2. 2022. godine imenovana je Komisija za ocjenu master rada pod nazivom *Elektronske platforme i onlajn igrice u savremenoj nastavi njemačkog jezika – upotreba i recepcija u školama u Crnoj Gori* kandidatkinje Anđele Dobrović. Studijski program njemački jezik i književnost, u sljedećem sastavu: prof. dr Smilja Srdić, članica, doc. dr Marija Mijušković, članica i doc. dr Jelena Knežević, mentorka. Komisija Vijeću podnosi izvještaj o ocjeni master rada.

IZVJEŠTAJ O OCJENI MASTER RADA

Master rad pod nazivom *Elektronske platforme i onlajn igrice u savremenoj nastavi njemačkog jezika – upotreba i recepcija u školama u Crnoj Gori* kandidatkinje Anđele Dobrović napisan je na 73 strane i u skladu sa Pravilima studiranja na master studijama Univerziteta Crne Gore sadrži predgovor, izvoda rada, apstrakt na engleskom jeziku i sadržaj, nakon čega slijede uvod, teorijski i praktični dio, kao i zaključak i popis literature.

U uvodnom poglavlju kandidatkinja najprije navodi intenciju svog istraživanja da omogući uvid u funkcionisanje i značaj elektronskih platformi i onlajn igrica u savremenoj nastavi njemačkog jezika u školama u Crnoj Gori. Pod modernom nastavom stranih jezika kandidatkinja podrazumijeva nastavu zasnovanu na komunikativnom pristupu i orijentisanu na učenike, u kojoj su nezaobilazni digitalni alati poput onlajn igrica i elektronskih platformi. Polazište rada je da ovi alati treba da doprinesu postizanju kvalitetnijih rezultata u učenju i reprodukovanju naučenog, a istraživanje je preduzeto s ciljem da se ukaže na pozitivne efekte koje upotreba ovih alata ostvaruje na aktivnost, koncentraciju učenika na času i poboljšanje motivacije pri učenju njemačkog jezika. Otud je centralno istraživačko pitanje bilo: da li elektronske platforme i onlajn igrice doprinose kvalitetu nastave njemačkog jezika i u kojoj mjeri se upotrebljavaju u školama u Crnoj Gori? Posmatrana je upotreba, recepcija i efektivnost elektronskih platformi i onlajn igrica u savremenoj nastavi njemačkog jezika u gimnazijama u

Crnoj Gori. Istraživanje Anđele Dobrović prvo je istraživanje upotrebe digitalnih alata u nastavi njemačkog jezika u crnogorskim gimnazijama.

U istraživanju kandidatkinja polazi od pretpostavke da je, zbog svojih pozitivnih efekata na motivaciju i postignuća učenika, korišćenje onlajn platformi i igrica u nastavi stranog jezika poželjno, čak i neophodno što se naročito pokazalo tokom pandemijskog perioda u protekle dvije godine. Sa ciljem da okarakteriše digitalnu učionicu za učenje njemačkog jezika u gimnazijama u Crnoj Gori, kandidatkinja je u svom radu istražila koje elektronske platforme su se koristile u vrijeme onlajn nastave, na koji način i sa kojim poteškoćama, kao i koje onlajn igrice se (i dalje) koriste u gimnazijskoj nastavi njemačkog jezika u Crnoj Gori i da li one utiču na povećanje motivacije učenika za učenje njemačkog. Istraživanje je sprovedla koristeći se kvantitativnom metodom prikupljanja podataka, pomoću upitnika namijenjenog učenicima.

U teorijskom dijelu rada studentkinja je rezimirala najnoviju teorijsku literaturu o igri kao sredstvu učenja, te o elektronskom učenju (e-learning), odnosno o onlajn igrama u nastavi i digitalnim platformama za onlajn nastavu, sistematizujući njihove karakteristike i uticaj. Kandidatkinja je u teorijskom dijelu ponudila i mini-katalog najrasprostranjenije korišćenih igara za učenje njemačkog jezika, kao i inventar digitalnih platformi koje su u Crnoj Gori najviše korišćene za onlajn nastavu u proteklom periodu. Kao jedan od najvažnijih aspekata elektronskog učenja i onlajn nastave, autorka prepoznaje interakciju i čitavo jedno potpoglavlje posvećuje interakciji u onlajn nastavi sagledavajući je u odnosu na interakciju prilikom rada u učionici. Pregled sa opisom elektronskih platformi omogućava njihovo uporedno sameravanje pri čemu i autorka ističe prednosti i mane jednih u odnosu na druge.

Praktični dio istraživanja podrazumijevao je najprije osmišljavanje i sprovođenje ankete od 14 pitanja otvorenog i zatvorenog tipa u svih 9 gimnazija u Crnoj Gori u kojima se uči njemački jezik, a onda i kompetentnu klasifikaciju i interpretaciju odgovora dobijenih anketom. U maju 2022. godine u ispitivanju je učestvovalo ukupno 296 učenika iz sva četiri razreda, uzrasta od 14 do 18 godina, što predstavlja relevantan uzorak. Rezultati su u radu prikazani tekstualno i grafički. Kandidatkinja time demonstrira metodološku naučnu potkovanost i digitalnu pismenost, kao i interpretacijske vještine i znanja neophodna za problemsko sagledavanje teme.

U potpoglavlju *Interpretacija i diskusija* autorka na smislen i logičan način sumira prezentovane rezultate ankete, na osnovu kojih potvrđuje svoju tezu da, uz sve poteškoće, upotreba digitalnih alata, poput elektronskih platformi i onlajn igrica, kako u e-nastavi tako i u nastavi u učionici, značajno utiču na kreiranje podsticajne atmosfere na času, a time i na

razvijanje želje za učenjem njemačkog jezika. Kao jedan od neočekivanih rezultata istraživanja autorka ističe utvrđenu činjenicu da su se online igrice manje koristile tokom online nastave, nego tokom nastave u učionici, iako je u učionici za njih potrebna dodatna oprema. Takođe, autorka ukazuje i na činjenicu da se 20% učenika izjasnilo se da ne koriste online igrice u nastavi jezika, iako imaju tehničke preduslove za sprovođenje ove metode. Dodatnu vrijednost rada predstavlja činjenica da je autorka grupisala odgovore na određena pitanja kako bi ih sagledala u uporednoj perspektivi, što joj je omogućilo dodatne parcijalne i opšte zaključke (npr. učenici koji su odgovorili da online igrice čine nastavu interesantnijom i doprinose boljem pamćenju nastavnog gradiva, kao i da su uz njihovu upotrebu više motivisani za učenje, većinom su izrazili i zadovoljstvo interakcijom putem elektronskih platformi).

U zaključku rada autorka na osnovu pojedinačnih odgovora i njihovog poređenja formuliše opšti zaključak da su se online igrice u dosadašnjoj gimnazijskoj nastavi njemačkog jezika kod nas malo koristile, dok su elektronske platforme tokom pandemije našle svoju primjenu i u nastavi njemačkog, kao i da ubjedljiva većina učenika ističe prednost, čak neophodnost oba ova alata u savremenoj nastavi.

Kandidatkinja rad zaključuje preporukom da se školama obezbijedi neophodna tehnološka oprema, kako bi se kvalitet nastave podigao na što veći nivo i učenicima pružila mogućnost usvajanja znanja na kreativan i savremen način.

Literatura sadrži sve reference, ukupno 30 publikacija, od čega i brojne internet izvore bez kojih nije moguće izučavati problematiku digitalnih alata i pratiti aktuelni razvoj na tom polju. Popis svjedoči da je u osnovi cjelokupnog istraživanja temeljno poznavanje sekundarne literature u svim posebnim oblastima kojima se kandidatkinja bavila, kao i časopisa koji donose najnovija istraživanja u branši.

U pojedinačnim poglavljima, kao i u cjelini rada koji je predmet ove ocjene, njegova autorka, Anđela Dobrović, dokazala je da posjeduje specijalistička znanja iz metodike nastave njemačkog jezika, sve važne nastavničke kompetencije, kao i da je ovladala analitičkim i sintetičkim metodama koji se dominantno koriste u humanističkim naukama. Posebno ističemo sposobnost autorke da prikazuje, klasifikuje, sistematizuje, poredi i rezimira u svrhu donošenja zaključaka, kao i da zaključke formuliše jasno i razumljivo.

Master rad *Elektronske platforme i online igrice u savremenoj nastavi njemačkog jezika – upotreba i recepcija u školama u Crnoj Gori* kandidatkinje Anđele Dobrović originalan je, pionirski doprinos sagledavanju aktuelnog stanja u nastavi i metodici njemačkog kao stranog jezika u Crnoj Gori.

Imajući u vidu sve navedeno u ovom izvještaju, komisija s zadovoljstvom predlaže Vijeću Filološkog fakulteta da izvještaj prihvati i odobri javnu odbranu master rada kandidatkinje Anđele Dobrević.

KOMISIJA

Prof. dr Smilja Srdić, članica

Smilja Srdić

Doc. dr Marija Mijušković, članica

Marija Mijušković

Doc. dr Jelena Knežević, mentorica

Jelena Knežević