

José Carlos Albuquerque da Costa Dias
Wydział Neofilologii UW
Instytut Studiów Iberyjskich i Iberoamerykańskich

Streszczenie pracy doktorskiej «Pisanie Interaktywnej Fikcji Twine w Nauczaniu oraz Nauce Języka Portugalskiego jako Języka Obcego — Dydaktyzacja, Tekstualizacja, Percepcja. Badanie eksploracyjne w literaturze elektronicznej z polskimi studentami studiów Luzo-brazylijskich Uniwersytetu Warszawskiego»

W ciągu ostatnich dwudziestu pięciu lat literatura elektroniczna przeżywa silny rozwój, charakteryzujący się intensywną aktywnością twórczą, krytyczną i teoretyczną. Utworzenie w 1999 roku Electronic Literature Organization było kamieniem milowym dla instytucjonalizacji literatury wykorzystującej możliwości obliczeniowe. Intensyfikację aktywności twórczej spowodowało między innymi pojawienie się narzędzi pisarskich, które ułatwiły produkcję tekstów cyfrowych, dając tym samym wgląd w literaturę elektroniczną nie tylko programistom, ale i szerszemu gronu użytkowników. Twine, narzędzie open-source stworzone w 2009 roku przez Chrisa Klimasa, zdemokratyzowało dostęp do tworzenia interaktywnych narracji. Dostępność Twine'a ułatwia wykorzystanie tego narzędzia w różnych kontekstach i do różnych celów.

Nasze badanie eksploracyjne odpowiada na pytanie: jakie są możliwości wykorzystania Twine'a do pisania fikcji interaktywnej (FI) w nauczaniu-uczeniu się języka obcego w kontekście studiów neofilologicznych. Badanie skupia się na języku portugalskim, którego uczą się polscy studenci w ramach studiów licencjackich i magisterskich luso-brazylijskich w Instytucie Studiów Iberyjskich i Iberoamerykańskich Uniwersytetu Warszawskiego. Badanie zostało podzielone na cztery osie badawcze: (1) możliwość pisania FI w wyżej wymienionym kontekście; (2) postrzeganie przez studentów wpływu pracy z FI na odczuwanie przyjemności pisania i na motywację; (3) postrzeganie przez nich użyteczności tworzenia FI dla nauki języka; oraz (4) wyzwania związane z operacjonalizacją dydaktyki.

Wykorzystanie literatury elektronicznej jako ćwiczenia w zakresie kreatywnego pisania cyfrowego służącego nauce języka to obszar w dużej mierze niezbadany. Z tego powodu zdecydowaliśmy się na eksploracyjne badanie jakościowe zgodnie z zasadami metodologii kreatywnego uczenia się, aby stworzyć projekt wielościenny oparty na

filarach studiów literaturoznawczych, językoznawczych i z zakresu dydaktyki. Badanie objęło pracę dwóch grup studentów: z kursu licencjackiego o poziomie językowym B2 oraz z kursu magisterskiego na poziomie C1.

Aby odpowiedzieć na pytanie badawcze, opracowaliśmy projekt dydaktyczny «Fiagem» mający na celu operacjonalizację przedstawionych studentom wyzwań związanych z pisaniem FI. Opierał się on na dogłębnym badaniu dziedziny literatury elektronicznej, ze szczególnym uwzględnieniem wiedzy na temat narracji interaktywnych. Zebraliśmy dane z trzech źródeł: tekstów tworzonych przez studentów podczas projektu, spostrzeżeń studentów oraz spostrzeżeń nauczyciela-badacza, który analizował zarówno tekstualizację studentów, jak i zastosowany projekt dydaktyczny.

Badania pozwoliły potwierdzić użyteczność Twine'a jako narzędzia pisarskiego do praktyki pisania tekstów literatury elektronicznej w uniwersyteckim kontekście nauki języka obcego, zwłaszcza w pracy ze studentami na bardziej zaawansowanym poziomie. Teksty powstały cyfrowo, a wysoka płynność wypowiedzi pisemnej wynikająca z pisania za pomocą Twine'a pokazała, że twórcze pisanie FI wyzwala wysoką produktywność.

Jeśli chodzi o przyjemność pisania, odczuwaną motywację i przydatność w nauce języka, ogólny pozytywny odbiór studentów obu grup — silniejszy w grupie magisterskiej — jest obiecującym znakiem dla przyszłości gatunku interaktywnego w nauczaniu. Wniosek ten został również potwierdzony przez spostrzeżenia nauczyciela-badacza w jego analizie tekstów studentów. Studenci wskazywali jednak również na negatywne aspekty, z których głównym był kontrproduktywny wpływ konieczności programowania, czego wymagały bardziej zaawansowane funkcje interaktywne.

Mocne i słabe strony projektu «Fiagem» zostały uwidocznione w naszym badaniu. Jeśli chodzi o pierwsze z nich, okazało się, że studenci a zwłaszcza ci na bardziej zaawansowanym poziomie, mieli dużą zdolność do reagowania na wyzwania związane z kreatywnym pisaniem, a także wykazali się entuzjazmem narracyjnym i językowym. Podejście dydaktyczne oparte na metodologii CLIL przyczyniło się do jasnego komunikowania treści i tworzenia skutecznych strategii *scaffolding*. Jednak czasem studenci czuli się przeciążeni zbyt dużą ilością zadań, co utrudniało proces pisania. Przygotowany projekt dydaktyczny był też bardziej ukierunkowany na rozwój językowy i edukacyjny grupy magisterskiej, co pokazuje, że działania różnicujące nie były wystarczające.

Wreszcie, chociaż badania dowodzą, że ze względu na brak odpowiednich lub wystarczających materiałów do zajęć nauczyciel musi dokonać dużej osobistej

Wreszcie, chociaż badania dowodzą, że ze względu na brak odpowiednich lub wystarczających materiałów do zajęć nauczyciel musi dokonać dużej osobistej inwestycji, pisanie za pomocą Twine'a wykazało duży potencjał w zakresie poprawy stosunku studentów do pisania, nauki języka obcego oraz stymulowania ich kreatywności i autonomii.

Zamykamy naszą rozprawę sugestiami możliwych kierunków badań, których celem byłaby kontynuacja mapowania terytorium zastosowania tego gatunku literatury elektronicznej w edukacji.

Słowa kluczowe: Twine, fikcja interaktywna, fikcja hipertekstowa, twórcze pisanie cyfrowe, portugalski jako język obcy, CLIL

Warszawa, styczeń 2023

José Carlos A. C. Dias

