

Jantarovci završili pilotiranje VR4LL projekta

Tijekom prosinca 2021. i siječnja 2022. godine, ukupno 57 polaznika Jantara sudjelovalo je u pilotiranju našeg Erasmus KA2 projekta **Virtual Reality for Language Learning (VR4LL)**. Polaznici B1 i B2 razina engleskog, njemačkog i talijanskog jezika imali su priliku učiti i uvježbavati komunikacijske vještine u virtualnom svijetu međunarodne svemirske stanice kroz zadatke tzv. *escape room* tipa.

Pilotiranje je jedno od završnih aktivnosti VR4LL projekta u kojem su sudjelovali primarno polaznici iz partnerskih zemalja odnosno Hrvatske, Bugarske, Rumunjske i Španjolske. Zbog velikog interesa škola stranih jezika za projektne rezultate, u pilotiranje su se uključili i neki tzv. *pridruženi partneri* poput International House Palermo i British School Pisa iz Italije. U sljedećoj fazi projekta ćemo analizirati rezultate temeljem kojeg će se odraditi konačne nadogradnje programskih komponenti.

U sklopu provedbe pilotiranja, polaznici su imali priliku ispuniti i anketu o zadovoljstvu korištenjem VR tehnologije u učionici a rezultate vam donosimo u obliku grafičkog prikaza u nastavku. Čak 57% polaznika ocjenilo je ukupno zadovoljstvo u provedbi aktivnosti ocjenom 5/5 dok je 24% za isto pitanje dalo odgovor 4/5. Drugim rječima, preko 80% polaznika izjasnilo se da su uživali u sudjelovanju u VR aktivnosti.



Odgovor na pitanje o lakoći korištenja tehnologije pokazuje nešto drugačiju distribuciju, što je za očekivati obzirom da se radi o novoj tehnologiji kojoj većina polaznika nikada ranije nije imala pristup. Ipak, 60% ispitanika ponudilo je ocjenu 4/5 ili 5/5, što znači da nisu imali nikakvih poteškoća u korištenju. 24% ispitanika prijavilo je neke poteškoće (ocjena 3/5) dok je preostalih 16% ponudilo ocjenu 1/5 ili 2/5 što ukazuje na otežano korištenje tehnologije. Dodatnim razgovorima s polaznicima doznajemo da je najveći problem u korištenju tzv. *joysticka*, odnosno palice za kretanje unutar virtualnog svijeta. Ovaj problem je ujedno uočen kod nešto starije populacije polaznika (50+) koji nisu imali ranijeg susreta sa sličnim uređajima a koji se redovito koriste u svijetu video igara.

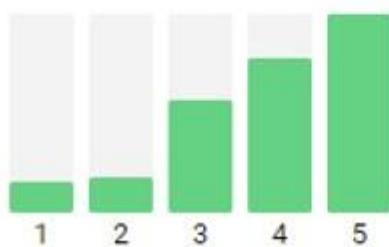
Did you find the VR technology easy to use?
(1 = not at all, 5 = very easy):



Međutim, kao najrelevantniji pokazatelj smatramo dio upitnika koji se odnosi na percepciju polaznika o tome je li im sudjelovanje u VR4LL aktivnostima pomoglo u usavršavanju jezičnih vještina. U ovom slučaju, samo 13% polaznika smatra kako im se jezične vještine nisu dodatno razvile. Uvid u pojedinačne odgovore pokazuje da se većinom radi o polaznicima koji su imali problem s korištenjem tehnologije. Preostalih 87% polaznika (ocjena 3/5 – 5/5) smatra kako su im se jezične vještine unaprijedile.

Dodatnom analizom utvrđujemo kako većina polaznika smatra kako su tijekom aktivnosti najviše unaprijedili znanje vokabulara (24%), slušanja (22%) i govora (16%), dok njih 15% smatra kako je najveća prednost ove tehnologije povećana motivacija za učenjem. Naglašavamo kako se u ovom slučaju radi o percepciji polaznika, a stvarnu razliku u jezičnim kompetencijama prije i poslije aktivnosti izmjerili smo ulaznim i izlaznim ispitima koje ćemo analizirati po završetku svih aktivnosti pilotiranja u partnerskim organizacijama.

Do you think the VR lessons helped you develop your language skills?
(1 = not at all, 5 = a lot):





S obzirom na to da je ovo pilotiranje bio prvi pokušaj uvođenja ove tehnologije u jezične učionice, možemo reći da smo zaista zadovoljni rezultatima i motivirani da nastavimo s daljnjim razvojem. Ukoliko budemo u mogućnosti nastaviti s financiranjem našeg projekta, cilj nam je uvesti mogućnost sudjelovanja više polaznika u virtualnom svijetu istovremeno.