

DOI 10.51558/2490-3647.2025.10.1.595

UDK 811.131.1:37.02

004.738.5:378.147

Primljeno: 05. 12. 2024.

Pregledni rad

Review paper

Sara Brodarić Šegvić, Magdalena Nigoević

UPOTREBA WEBQUESTA U NASTAVI TALIJANSKOG KAO INOG JEZIKA

Ovaj se rad bavi upotrebom WebQuesta u nastavi talijanskoga kao inog jezika, s naglaskom na integraciju informacijskih i komunikacijskih tehnologija (IKT) u suvremene obrazovne prakse. IKT omogućava nove oblike kognitivnoga razvoja i kreativnoga razmišljanja. Stoga je ključno koristiti ove tehnologije u kontekstima koji poboljšavaju istraživačke vještine učenika. Suvremeni učenici, definirani prema Prenskyju (2001) kao 'digitalni urođenici' (eng. *digital natives*), redovito koriste digitalne uređaje i društvene mreže. Unatoč tome, najčešće su izloženi tradicionalnim metodama učenja i podučavanja, što ukazuje na jaz između njihove svakodnevne upotrebe tehnologije i njezine primjene u obrazovanju. To naglašava potrebu za boljom integracijom IKT-a u obrazovanje općenito. Rivoltella (2018) zagovara novu kulturu poučavanja koja integrira medije i održava vezu između privatnih i profesionalnih praksi. WebQuest je vođena istraživačka aktivnost u kojoj učenici koriste internetske resurse za istraživanje i rješavanje unaprijed planiranih i dogovorenih zadataka. Integracija WebQuesta u podučavanje talijanskoga kao inog jezika može unaprijediti metode podučavanja i učenja stranoga jezika, poticati kritičko razmišljanje, suradnju i istraživačke vještine učenika. Ovaj pristup potiče produbljivanje tematskih veza i bolje razumijevanje predmeta istraživanja. Uključivanje multimedijalnoga sadržaja koji učenici zajedno odabiru i kreiraju, proces učenja obično čini zanimljivijim i dinamičnijim. U radu se donosi primjer konkretnog WebQuesta usmjerenoga na poboljšanje razumijevanja teksta, kritičkoga razmišljanja, usvajanje vokabulara te povećanje razumijevanja suvremene talijanske glazbe, izvođača i jednog od najznačajnijih kulturno-društvenih događanja u Italiji – tradicionalnog Festivala talijanske pjesme u Sanremu. Ovaj projekt može poslužiti kao primjer za daljnje primjene WebQuesta u raznim obrazovnim kontekstima i tako doprinijeti modernizaciji nastavnih metoda i novom pristupu ishodima učenja.

Ključne riječi: WebQuest; informacijske i komunikacijske tehnologije (IKT); talijanski kao ini jezik; nastavne metode

1. SUVREMENA NASTAVA INOG JEZIKA

Promocija i poticanje korištenja informacijskih i komunikacijskih tehnologija (IKT) u obrazovanju i glotodidaktici odvijali su se u različitim fazama. Dok je u početku fokus bio na širenju i količini korištenih metoda IKT-a (Balboni 2002), kasnije je pažnja preusmjerena na kritičku analizu pedagoških aspekata koje te tehnologije omogućuju (Polselli 2013). U kontekstu učenja inog jezika te u modernom obrazovanju općenito, sve se više naglašava ključna uloga i učinkovita upotreba IKT-a (Polselli 2021). Međutim, upotreba ovih tehnologija u nastavi zahtijeva duboko razumijevanje nekih čimbenika. Najprije je važno ispitati temeljne pretpostavke vezane uz obrazovnu upotrebu IKT-a, posebice kako IKT može služiti kao kognitivni alat koji potiče nove oblike razmišljanja. Takva bi upotreba trebala naglasiti vještine poput sposobnosti istraživanja, upravljanja složenim informacijama i kreativne interakcije. Dodatno je važno i shvaćanje onoga što nudi formalno obrazovanje u odnosu na spontano, samostalno usvajanje u izvanškolskoj praksi. Ova perspektiva obuhvaća i prakse integriranoga učenja (eng. *blended learning*¹) te korištenje WebQuesta. U ovom će radu biti detaljnije razrađena upotreba metoda kojima nastavnici mogu učinkovitije koristiti IKT za olakšavanje i obogaćivanje procesa ovladavanja inim jezikom.

1.1. Suvremena nastava inog jezika

Mezzardi je već 2001. godine istaknuo kako internet nije samo dodatni alat dostupan nastavniku nego je stvarno okruženje za učenje, puno kognitivnih implikacija koje utječu na odabire nastavnih sadržaja. Iste godine Prensky upozorava na velike promjene koje slijede u obrazovnim metodama, tvrdeći da su se „učenici radikalno promijenili. Današnji učenici više nisu ljudi za koje je naš obrazovni sustav bio osmišljen” (2001: 1). Također je istaknuo (ibid.) da suvremene učenike možemo smatrati ‘digitalnim urođencima’ (eng. *digital natives*): koriste internet, posjeduju više uređaja i imaju svoje profile na društvenim mrežama. Međutim, iako se od tada izloženost medijima znatno povećala pojavom društvenih mreža i pametnih telefona, upi-

¹ Riječ *blended* opisuje pristup e-učenju koji kombinira tradicionalne metode u učionici i samostalno učenje i usvajanje, stvarajući pritom hibridnu metodologiju. Povezuje *offline* učenje (tradicionalno obrazovanje) s *online* obrazovanjem tako da se ta dva pristupa međusobno nadopunjuju. Više o tome u Baelo (2010) i Sharma i Barrett (2007).

tno je možemo li suvremene učenike definirati kao ‘digitalne učenike’ (eng. *digital learners*). Naime, istraživanje (Fratte i Altinier 2015) provedeno u Jezičnom centru Sveučilišta u Padovi [*Centro Linguistico di Ateneo dell’Università (CLA) di Padova*] ispitalo je utjecaj promjena na obrazovne potrebe studenata talijanskog jezika zbog procesa internacionalizacije, a u kontekstu njihovih tehnoloških navika i korištenja informacijskih i komunikacijskih tehnologija u obrazovanju. Naglasak je bio na prilagodbi nastave jezika zahtjevima ovoga novog, specifičnog profila studenata. Rezultati istraživanja otkrili su da većina ispitanika preferira učenje jezika nastavom uživo zbog neposrednog povratnog odgovora nastavnika. Istraživanje je također istaklo da nastava uživo ima ključnu ulogu u razvoju produktivnih vještina, dok se *online* obrazovanje uglavnom smatra dopunom, osobito za učenje gramatike. Takvi rezultati naglašavaju postojanje značajnoga jaza između ograničene upotrebe IKT-a u obrazovanju današnjih učenika i intenzivnog korištenja IKT-a u njihovu svakodnevnom životu.

Kad je riječ o učenju talijanskog jezika u Hrvatskoj, provedeno je istraživanje (Marinović 2023) na Odjelu za talijanistiku Sveučilišta u Zadru u kojemu se nastojalo ispitati učestalost korištenja tehnologije u nastavi kolegija *Talijanski jezik 1* i utvrditi preferencije studenata prema korištenju tehnologije u odnosu na tradicionalne metode poput olovke i papira. Iako su studenti koji su sudjelovali u tom istraživanju izrazili veće zanimanje za sudjelovanje u nastavnim aktivnostima kada koriste tehnologiju, većina ih je također izjavila kako smatra da kombinacija tehnologije i tradicionalnih metoda čini nastavni proces zanimljivijim i učinkovitijim. Na području Primorsko-goranske županije provedeno je istraživanje o stavovima i iskustvima nastavnika u vezi s upotrebom IKT-a u poučavanju jezika (Krušić i dr. 2022). Rezultati su pokazali da nastavnici smatraju kako korištenje IKT-a u nastavi ima pozitivan utjecaj na učenje i poučavanje jezika te da postoji potreba za većom edukacijom nastavnoga kadra u korištenju IKT-a.

Rivoltella (2018) naglašava da praksa pokazuje da nastavnici, kao ‘digitalni imigranti’ (eng. *digital immigrants*), često osjećaju nelagodu kada su suočeni s izazovima integracije medija u nastavu. Oni smatraju da učenici kao ‘digitalni urođenici’ imaju veće znanje o tehnologiji. Istraživanja pak pokazuju da pravi problem leži u tome što je nastavnicima teško osmisliti kako medije u učionici koristiti na isti način kao izvan nje, odnosno u obrazovne svrhe. Stoga autor zagovara upravo kulturu poučavanja koja prirodno integrira medije i održava kontinuitet između privatnih i profesionalnih praksi (ibid.).

1.2. Suvremeni učenici talijanskog kao inog jezika u Hrvatskoj

Recentna istraživanja pokazuju značajan utjecaj izlaganja stranim jezicima u medijima, pretežito engleskom, na spontano usvajanje toga jezika u izvanškolskim okolnostima (Brodarić Šegvić, Nigoević i Hren 2023; Cergol Kovačević i Matijević 2015; Buljan Culej 2013). Naglašava se i pozitivan utjecaj medija na institucionalne rezultate vezane za engleski kao strani jezik (Mihaljević Djigunović i dr. 2006; Brodarić Šegvić 2019). U vezi s time može se reći da bi namjerno i usmjereno povezivanje izvanškolskih sadržaja na talijanskom jeziku s tradicionalnim nastavnim materijalima moglo značajno doprinijeti boljem uspjehu učenika u formalnom učenju talijanskog jezika.

Iako se talijanska glazba često sluša na regionalnim radiostanicama primorskih područja (Brodarić Šegvić i Nigoević 2024), u Hrvatskoj je talijanski jezik u medijima / na televiziji manje zastupljen od španjolskoga i turskoga jezika (Benković 2011). Nadalje, rezultati istraživanja koje se bavi zastupljenošću talijanskoga jezika u hrvatskim medijima (Leburić i Nigoević 2008) pokazali su da ispitanici u Hrvatskoj (N=1500) izražavaju visok interes prema talijanskim medijima kad je riječ o temama poput ljepote, mode i sporta. Na temelju rezultata recentnoga istraživanja (Brodarić Šegvić i Nigoević 2024) provedenoga na području grada Splita zaključeno je da kod srednjoškolaca postoji značajna povezanost između praćenja medija na talijanskom jeziku i razvijenosti jezičnih kompetencija. Iako većina učenika negira konzumiranje talijanskih medija, iznadprosječne jezične kompetencije pokazali su oni koji su imali određeni doticaj s medijima na tom jeziku. Rezultati navedenog istraživanja doveli su do ideje o istraživanju korištenja WebQuesta u podučavanju talijanskog kao inog jezika. WebQuest predstavlja inovativan pristup učenju koji učenicima omogućava istraživanje sadržaja na ciljnom jeziku vođenim *online* aktivnostima (March 2003). Upravo se takvim aktivnostima može poboljšati njihova izloženost talijanskom jeziku u autentičnom i interaktivnom kontekstu, čime se nadoknađuje nedostatak neformalnoga kontakta s jezikom i potiče razvoj svih jezičnih vještina te razvija interes za ciljani jezik i kulturu.

2. ŠTO JE WEBQUEST?

WebQuest je definiran kao aktivnost usmjerena na istraživanje u kojoj dio izvora ili svi izvori s kojima učenici stupaju u interakciju dolaze s interneta (Dodge 1995, u March 2003). Prema Sharmi i Barrettu (2007: 24), WebQuest predstavlja istraživačku aktivnost koja od učenika zahtijeva prikupljanje informacija o određenoj temi kori-

štenjem web-resursa. WebQuest je također opisan kao pristup učenju utemeljen na istraživanju, koji učenike uključuje u širok spektar aktivnosti korištenjem internetskih izvora za pronalaženje informacija potrebnih za rješavanje problema (Aydin 2016; Žavski Bahč 2016). Ove definicije ističu ključnu ulogu interneta u pružanju informacija i poticanju učenika na aktivno istraživanje i rješavanje problema unutar obrazovnog procesa.

Polselli (2021) opisuje ključne elemente koje treba sadržavati projekt WebQuesta, a to su: uvod, koji jasno opisuje temu i kontekst u kojem se aktivnost odvija, on pruža osnovne informacije, a cilj je potaknuti interes učenika; zadaci, odnosno aktivnosti koje učenici trebaju izvršiti, s jasno opisanim očekivanim ishodima; postupak, odnosno detaljan opis koraka koje učenici trebaju prijeći kako bi završili zadatak; izvori, tj. detaljan popis materijala potrebnih za WebQuest; evaluacija, odnosno načini vrednovanja rada učenika, individualno i grupno, u različitim segmentima; zaključak, kao konačni rezultat i proizvod WebQuesta koji može biti podijeljen u razredu/grupi ili objavljen na internetu.

Uvod svakog WebQuesta treba biti kratak, ali treba nastojati zanimljivo predstaviti i opisati predviđenu aktivnost. Na primjer, može se predstaviti preuzimanjem uloge novinara koji istražuje određenu temu (npr. Festival Sanremo) ili stvaranjem veze između teme WebQuesta i dosadašnjih iskustava učenika. Nakon uvoda slijedi faza predstavljanja zadatka WebQuesta koja se sastoji od kratkog i jasnog opisa konačnog rezultata aktivnosti koje učenici trebaju ostvariti. Primjeri takvih zadataka mogu uključivati rješavanje problema, formuliranje i obranu stava, analiziranje složenog materijala, uspoređivanje različitih stajališta, pisanje sažetka, pronalaženje argumenata i kreativni rad poput izrade materijala za web-stranice. Ključni cilj zadatka jest omogućiti učenicima usvajanje i korištenje prikupljenih informacija. Također, u ovoj fazi treba navesti koje će alate učenici koristiti pri izvršavanju zadataka (npr. prezentacije u PowerPointu, videomaterijali i slično).

Faza opisivanja postupka izuzetno je važna jer učenicima mora pružiti jasnu predodžbu o tijeku rada. Preporučuje se izrada popisa različitih dijelova WebQuesta. Korisno je napisati tekst na ciljanom jeziku (eng. *target language*) kako bi se potaknula njegova upotreba, a pritom treba koristiti jednostavan jezik. U ovoj se fazi daju savjeti za prikupljanje informacija. Kao podrška učenicima mogu se pripremiti dokumenti u Wordu i stvoriti poveznice na njih. Ova faza može uključivati i prijedloge i ideje za organizaciju podataka ili prezentaciju rezultata. Kako bi se učenicima olakšao rad, može se uključiti popis za provjeru (eng. *check list*). Time se osigurava izvršenje svih zadataka na odgovarajući način.

Za uspješnu izradu WebQuesta važno je osigurati određene materijale kako bi se učenike moglo uputiti na izvore. U ovoj se fazi trebaju odrediti kanali za komunikaciju i slanje materijala. Preporučeno je odrediti koje je programe potrebno koristiti – procesore teksta (npr. Microsoft Word) i alate za izradu prezentacija (npr. PowerPoint). Videomaterijali i audiomaterijali, kao i specifične web-stranice čije poveznice treba nabrojiti i bilježiti, dodatno će podržati istraživanje. Za mlađe je učenike korisno pružiti smjernice za organiziranje prikupljenih informacija. Pritom mogu biti korisne i konceptualne mape.

Konačni je rezultat WebQuesta izrada gotovoga materijala koji se može podijeliti unutar razreda ili objaviti na internetu. Za završetak bi se zadatka moglo dodati nekoliko rečenica koje sažimaju ono što su učenici postigli ili naučili tijekom ovoga procesa. Također, mogu se uključiti retorička pitanja kako bi se potaknula daljnja razmišljanja o temi, kao i dodatne poveznice koje bi ohrabrile učenike na primjenu stečenoga znanja u drugim područjima. Ovi elementi pomažu u povezivanju stečenih znanja i promiču šire i povezano učenje.

Žavski Bahč (2016) ističe činjenicu da se u 21. stoljeću vještine koje potiču ovakve vrste zadataka – poput klasifikacije, uspoređivanja, analize pogrešaka, pružanja dokaza, izvođenja zaključaka – smatraju ključnim kompetencijama za budućnost. Naglašava da je iznimno važno promicanje ovih kognitivnih aktivnosti u različitim predmetnim područjima.

3. PRIMJENA WEBQUESTA U NASTAVI TALIJANSKOG JEZIKA

Uvođenje WebQuesta u nastavu talijanskoga kao inog jezika omogućava inovativne metode podučavanja koje podupiru kritičko razmišljanje, suradnju među učenicima, razvijanje istraživačkih vještina i doprinose dubljem razumijevanju proučavanih sadržaja. Stoga u prilogu predlažemo dio korištenih materijala, a u nastavku donosimo i objašnjavamo konkretan primjer WebQuesta koji za cilj ima poboljšanje razumijevanja teksta, kritičkoga razmišljanja, usvajanje vokabulara te povećanje razumijevanja suvremene talijanske glazbe, izvođača s jednoga od najznačajnijih kulturno-društvenih događanja u Italiji – tradicionalnog Festivala talijanske pjesme u Sanremu. Riječ je o WebQuestu koji je uspješno proveden sa studentima Odsjeka za talijanski jezik i književnost Filozofskog fakulteta u Splitu u akademskoj godini 2023./2024. Aktivnosti unutar ovoga WebQuesta bile su usmjerene na provedbu niza strukturiranih zadataka i interaktivnih aktivnosti, *online* istraživanja i grupne prezen-

tacije. Svrha je bila integracija jezičnih i kulturoloških kompetencija studenata s naglaskom na jedan od najvažnijih događaja u talijanskoj glazbenoj kulturi.

Uvodni dio strukture WebQuesta sastojao se od podjele studenata u dvije grupe. Aktivnosti su započele zadatkom u kojem su studenti *Grupe 1* dobili poveznice na tekstove o povijesti Festivala Sanremo, uz zadatak da ih pročitaju i obrade izvan nastave. Tekstovi su sadržavali ključne informacije o povijesnom razvoju festivala, njegovoj kulturnoj važnosti i značajnim trenucima u povijesti. Studenti su saželi materijal i na sljedećem ga satu prezentirali *Grupi 2*. Ovaj zadatak omogućio im je stjecanje dubljega uvida u kulturni kontekst festivala i pomogao im u vježbi analize pisanih materijala na talijanskom jeziku. Istovremeno, zadatak je *Grupe 2* bio istražiti pobjedničke pjesme s festivala i izvođače koji su nastupili posljednjih deset godina. Zadatak se sastojao od prikupljanja podataka o izvođačima i njihovim pjesmama, što su studenti prezentirali ostalim kolegama. U ovoj su aktivnosti studenti imali priliku razvijati istraživačke vještine i sposobnost samostalnoga prikupljanja i strukturiranja podataka.

Studenti su naknadno podijeljeni u manje grupe (od 3 do 5 sudionika), s ciljem da dublje istraže 28 izvođača koji su nastupili na Sanremu 2023. godine. Svaka je grupa dobila određeni popis izvođača i poveznice na dodatne materijale. Zadatak je bio prikupiti osnovne podatke o svakom izvođaču (je li riječ o solo izvođaču, bandu, njihovu glazbenom žanru, zanimljivostima vezanim za njihovu glazbu i život i sl.). Prikupljeni podaci poslužili su za izradu vizualnoga prikaza čiji je cilj bio uvježbavanje prezentacijskih i organizacijskih vještina.

Nakon što su pojedine grupe prezentirale svoja istraživanja i jedni druge upoznali s izvođačima na Festivalu Sanremo 2023. godine, slijedile su aktivnosti provjere usvojenoga znanja uz zadatak dopunjavanja teksta, provjere istinitosti tvrdnji te interaktivna aktivnost u kojoj su studenti morali povezati izvođače s pjesmama. Ove aktivnosti, zamišljene kao provjera usvojenih sadržaja, studentima su omogućile ponavljanje i učvršćenje usvojenoga znanja o glazbenim izvođačima i njihovim pjesmama. Ova su tri zadatka priložena u radu (vidjeti *Prilog*).

Zadatak I jest vježba dopunjavanja teksta, odnosno umetanja odgovarajućih riječi u tekst. U ovoj su aktivnosti studenti korištenjem predloženih riječi trebali popuniti praznine u tekstu koji govori o Festivalu. Studenti su imali zadatak pažljivo analizirati tekst kako bi uočili najprikladnije riječi za svaku prazninu. Ova vježba ima dvostruku funkciju razvijanja vještine pažljivoga čitanja i razumijevanja teksta te obogaćivanje vokabulara specifičnoga za kulturni i glazbeni kontekst.

Zadatak II sastoji se od provjere istinitosti tvrdnji, odnosno odgovora na pitanja o istinitim ili lažnim tvrdnjama koje se odnose na prethodno pročitani tekst. Ova je

vježba usmjerena na provjeru novostečenoga znanja o povijesti i važnosti Festivala Sanremo. Postavljena pitanja oblikovana su tako da studenti moraju razmotriti i analizirati informacije koje su prethodno naučili i donijeti zaključak o istinitosti ili lažnosti tvrdnji.

Dodatna aktivnost (*Zadatak III*) jest vježba pronalaženja izvođača i pjesama prema zadanim pitanjima. U ovoj se aktivnosti studenti suočavaju s izazovom određivanja izvođača ili pjesme kojom su izvođači sudjelovali na festivalu – odabire se naziv ili naslov koji odgovara na postavljena pitanja. Zadatak zahtijeva istraživanje, razumijevanje vokabulara, analizu i primjenu stečenoga znanja u povezivanju naslova pjesama ili imena izvođača sa specifičnim pitanjima. Cilj je ove aktivnosti poduprijeti istraživačko i analitičko razmišljanje učenika i proširiti njihovo poznavanje suvremene talijanske glazbe i zanimanje za nju.

U završnom su dijelu WebQuesta studenti u grupama detaljno analizirali pobjednika festivala 2023. godine, Marca Mengonija, i njegovu pjesmu “Due vite”. *Grupa 1* istražila je Mengonijev život i karijeru, dok je *Grupa 2* dobila zadatak analizirati pjesmu, njezin tekst i glazbene karakteristike. Studenti su na sljedećem satu prezentirali svoje analize, čime su dodatno razvijali sposobnost interpretacije i kritičkoga promišljanja.

Konačno, kao zaključak svih aktivnosti, obje su grupe zajedno odgledale službeni spot za pjesmu “Due Vite”. Slijedila je diskusija u kojoj su studenti odgovarali na pitanja o temi i motivima pjesme, Mengonijevu nastupu te kulturnoj važnosti njegove pobjede na festivalu. Sudjelovanjem studenata u diskusiji proces učenja dodatno je obogaćen jer su imali priliku kritički analizirati pjesmu i kulturološki kontekst festivala.

4. ZAKLJUČAK

Integraciji WebQuestova u poučavanje talijanskoga kao inog jezika cilj je unaprijediti učenje i poučavanje. Strukturiranim aktivnostima vođenoga istraživanja učenici razvijaju sposobnosti rješavanja problema i suradnje, što je ključno za njihovo sveukupno obrazovanje. Interaktivnim zadacima koji zahtijevaju suradnju i kritičko promišljanje učenike se potiče na upoznavanje i korištenje talijanskoga jezika na kreativan način. Uz poticanje razvoja jezičnih vještina, glavni je cilj ovoga WebQuesta povećati svijest učenika o talijanskoj kulturi, posebice suvremenoj talijanskoj glazbi i izvođačima proučavanjem teme Festivala Sanremo. Ovaj projekt može poslužiti kao primjer za daljnje primjene WebQuesta u nastavi talijanskoga jezika, i to

u različitim obrazovnim kontekstima, a cilj je modernizacija nastavnih metoda i novi pristup ishodima učenja.

Može se očekivati da će obrazovanje u cjelini, a time i nastava jezika zahtijevati sve više doticaja s digitalnim alatima. Daljnja istraživanja trebala bi se usmjeriti na prilagođavanje WebQuesta različitim obrazovnim sustavima, dobnim skupinama i predmetnim područjima. S obzirom na rastuću popularnost hibridnih i *online* obrazovnih modela, buduća istraživanja trebala bi istražiti kako se WebQuest može integrirati u te okvire tako da poveća angažman učenika i učinkovitost učenja. Također bi bilo korisno nastaviti istraživanja koja ispituju u kojoj mjeri sudjelovanje u WebQuestu utječe na motivaciju učenika za učenje talijanskog jezika i stjecanje znanja o talijanskoj kulturi.

LITERATURA:

1. Aydin, Selami (2016), "WebQuests as language-learning tools", *Computer Assisted Language Learning*, 29, 765–778.
2. Balboni, Paolo (2002), *Le sfide di Babele. Insegnare le lingue nelle società complesse*, Utet Libreria, Torino
3. Baelo, Sonia (2010), "Blended Learning and the European Higher Education Area: The Use of WebQuests", *Porta Linguarum*, 13, 43–53.
4. Benković, Zvonko (2011), "Tisuću i jedna noć konzum(n)acije", *Narodna umjetnost – Hrvatski časopis za etnologiju i folkloristiku*, 48(2), 63–82.
5. Brodarić Šegvić, Sara (2019), "The Informal Acquisition of English Vocabulary Through Media as a Key Factor of Success in Formal EFL Learning", *Školski vjesnik: časopis za pedagogijsku teoriju i praksu* 68(1), 33–47.
6. Brodarić Šegvić, Sara, Magdalena Nigoević, Darko Hren (2023), "Incidental English and Italian language acquisition: A Case Study with vocational high school students", u: Memišević, Anita, Mihaela Matešić (ur.), *Linguistic and Extralinguistic in Interaction*, Peter Lang GmbH, Berlin, 177–192.
7. Brodarić Šegvić, Sara, Magdalena Nigoević (2024), "Lo status della lingua italiana tra gli adolescenti della città di Spalato, Croazia", *Expressio, Rivista di linguistica, letteratura e comunicazione*, 8, 23–41
8. Buljan Culej, Jasminka (2013), "The European Survey on Language Competences: Results and implications", *Research Notes*, 52, 16–20.
9. Cergol Kovačević, Kristina, Milan Matijević (2015), "Informalno učenje i samoprocjene studenata o utjecaju medija na njihovo ovladavanje engleskim

- jezikom", u: Smajić, Dubravka, Valentina Majdenić (ur.), *Dijete i jezik danas: dijete i mediji*, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera, Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti, Osijek, 101–122.
10. Fratter, Ivana, Micol Altinier (2015), "Gli apprendenti di italiano L2 all'università e le loro abitudini tecnologiche", u: Helm, Francesca, Linda Bradley, Marta Guarda, Sylvie Thouéšny (ur.), *Critical CALL – Proceedings of the 2015 EUROCALL Conference*, Research-publishing.net, Padova/Dublin, 177–180.
 11. Krušić, Lucija, Vanja Slavuj, Božidar Kovačić (2022), "Uporaba informacijsko-komunikacijske tehnologije u poučavanju jezika: stavovi i iskustva nastavnika", u: Cindrić, Ivana, Ivana Milković (ur.), *Proceedings of the Symposium Trends and Challenges in Foreign Language Education and Research / Zbornik radova simpozija Trendovi i izazovi u učenju i p(r)oučavanju stranih jezika*, Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, Zagreb, 125–142.
 12. Leburic, Anči, Magdalena Nigoević (2008), *Mediji kao (pre) nositelji interkulturalizma u hrvatsko-talijanskim interakcijama: istraživanja s početka trećeg milenija//Media come (tras)portatori dell'interculturalismo nelle interazioni croato-italiane: le ricerche all'inizio del terzo millennio*, Redak, Split
 13. March, Tom (2003), "The learning power of WebQuests", *Educational Leadership*, 61/4, 42–47.
 14. Marinović, Fani (2023), "Il ruolo della tecnologia nella motivazione durante l'apprendimento di una lingua straniera", diplomski rad, Sveučilište u Zadru, Zadar
 15. Mezzadri, Marco (2001), *Internet nella didattica dell'italiano: la frontiera presente*, Guerra, Perugia; SOLEIL, Welland
 16. Mihaljević Djigunović, Jelena, Kristina Cergol, Li Quingmin (2006), "Utjecaj medija na nenamjerno usvajanje engleskog vokabulara", u: Jagoda Granić (ur.), *Jezik i mediji – jedan jezik: više svjetova*, 445–452, Hrvatsko društvo za primijenjenu lingvistiku, Zagreb – Split
 17. Polselli, Paola (2013), "Educazione linguistica: L2", u: Gabriele Iannàccaro (ur.), *La linguistica italiana all'alba del terzo millennio (1997-2010)*, 243–302, Società di Linguistica Italiana, Bulzoni, Roma
 18. Polselli, Paola (2021), "Didattica in ambiente digitale per aspiranti insegnanti di italiano L2", *Italiano a scuola*, 3, 381–410.

19. Prensky, Marc (2001), "Digital Natives, Digital Immigrants", *On the Horizon* 9/5, 1–6 (<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky - Digital Natives, Digital Immigrants - Part1.pdf>, zadnji pristup 8. 4. 2024.).
20. Rivoltella, Pier Cesare (2018), "Editorial. The third age of the media", *Research on Education and Media*, 10/1, 1–2.
21. Sharma, Pete, Barney Barrett (2007), *Blended learning: Using the technology in and beyond the language classroom*, Macmillan, Oxford
22. Žavski Bahč, Mateja (2016), "Webquests in foreign language learning", *Informatologia*, 49, 203–211.

THE USE OF WEBQUESTS IN TEACHING ITALIAN AS A SECOND AND FOREIGN LANGUAGE (L2)

Summary:

This paper explores the use of WebQuest in teaching Italian as a second/foreign language (L2), emphasizing the integration of Information and Communication Technologies (ICT) into modern educational practices. ICT enables new types of cognitive development and creative thinking. Therefore, it is crucial to employ these technologies in contexts that enhance students' research skills. Contemporary students, defined as "digital natives" according to Prensky (2001), regularly use digital devices and social media. However, they are most often exposed to traditional teaching and learning methods, highlighting a gap between their everyday use of technology and its application in education. This underscores the need for better integration of ICT in education overall. Rivoltella (2018) advocates for a new teaching culture that integrates media and maintains a connection between personal and educational practices. A WebQuest is defined as a guided activity where students use online resources to research and solve pre-planned and agreed-upon tasks. Integrating WebQuests into the teaching of L2 Italian can enhance foreign language teaching and learning methods, fostering critical thinking, collaboration, and students' research skills. This approach encourages a deeper thematic connection and a better understanding of the subject matter. By incorporating multimedia content that students select and create collaboratively, the learning process usually becomes more engaging and dynamic. This paper presents an example of a specific WebQuest aimed at improving text comprehension, critical thinking, vocabulary acquisition, and enhancing the understanding of contemporary Italian music, its performers, and one of the most significant cultural and social events in Italy – the traditional Festival of Italian Song in Sanremo. This project can serve as a model for further applications of WebQuests in various

educational contexts, contributing to the modernization of teaching methods and the improvement of learning outcomes.

Keywords: WebQuest; Information and Communication Technologies (ICT); Italian as a Second Language (L2); Teaching Methods

Adrese autorica
Authors' address

Sara Brodarić Šegvić
Sveučilište u Splitu
Fakultet elektrotehnike, strojarstva i brodogradnje
sara.brodaric.segvic@fesb.hr

Magdalena Nigoević
Sveučilište u Splitu
Filozofski fakultet
magda@ffst.hr

PRILOG

Zadatak P

Inserite nel testo le parole seguenti:

canora, celebri, composte, interpreti, leggera, manifestazione, premio, televisivo, testo

Il Festival della Canzone Italiana di Sanremo, noto più semplicemente come Festival di Sanremo, è una manifestazione _____ che ha luogo ogni anno a Sanremo, una città in provincia di Imperia (Liguria). Il Festival ha cadenza annuale, e si tiene durante la stagione invernale: attualmente si svolge al Teatro Ariston di Sanremo in un periodo che oscilla tra la fine di febbraio e l'inizio di marzo. Il Festival è una gara nella quale diversi _____ propongono canzoni originali da presentare in prima assoluta, quindi mai eseguite pubblicamente in precedenza, pena la squalifica: canzoni _____ da autori italiani, e votate da giurie scelte o mediante il voto po-

² Zadatak I i II preuzeti su sa stranice: <https://www.adgblog.it/2012/02/09/comprendione-sulla-storia-del-festival-di-sanremo-e-i-cantanti-delledizione-2012/>. (zadnji pristup 16. kolovoza 2024.)

polare. A ormai sessant'anni di storia, per il festival sono passati la maggior parte dei nomi _____ della canzone italiana. Il primo Festival risale al 1951, ma alcune fonti hanno rintracciato nel 1931 un'analogia iniziativa del comune di Sanremo legata a canzoni napoletane: questa _____ però non ebbe seguito a causa della difficile situazione politica che vivevano l'Italia e l'Europa intera. Le prime edizioni del Festival fino al 1954 erano trasmesse esclusivamente per radio; successivamente la manifestazione divenne principalmente un evento _____. Dal 1984, con esclusione del 2004, è stata istituita la categoria detta delle Nuove Proposte (o Giovani) che proclama un'ulteriore canzone vincitrice. Dal 1982 è stato istituito un ulteriore _____ assegnato dalla stampa detto Premio della critica. Dal 1996 tale premio è intitolato a Mia Martini, che fu la prima ad aggiudicarselo. Nelle ultime edizioni, altri riconoscimenti e menzioni speciali sono stati assegnati ad alcune tra le canzoni in gara: tra questi si segnala il Premio Volare per il miglior _____ il cui nome è ispirato alla canzone di Domenico Modugno che vinse nel 1958. Essendo la manifestazione di musica _____ più famosa in Italia, con un certo riscontro anche all'estero (è trasmesso anche in Eurovisione), il Festival è diventato uno dei principali eventi mediatici della televisione italiana e non manca di sollevare dibattiti e polemiche ad ogni sua edizione.

Zadatak II.

Rispondete Vero o Falso alle seguenti domande:

1. Il Festival si tiene ogni due anni verso la fine di febbraio e l'inizio di marzo.
2. Il Festival di Sanremo è una gara dove dei cantanti presentano le loro canzoni: quella giudicata migliore vince il Festival.
3. Al Festival vince la canzone che durante i giorni della gara è stata ascoltata di più alla radio o in televisione.
4. Non è importante che le canzoni siano originali.
5. L'edizione del 1931 è simile a quella del 1951.
6. Dopo il 1954 il Festival viene trasmesso solo in televisione.
7. Dal 1984 anche i giovani cantanti possono partecipare e vincere un premio.
8. Negli ultimi anni sono stati istituiti altri premi speciali.
9. Nel 1996 Mia Martini ha vinto il Premio della Critica.
10. Il Festival è famoso non solo in Italia, ma anche all'estero.

Zadatak III.³

Leggete le domande sulle canzoni e cercate il cantante corrispondente nella lista dei 28 partecipanti al Festival: usate fantasia e immaginazione e considerate che non è detto che ci sia una sola risposta corretta.

	Domande		Cantanti e canzoni
1.	Chi fa un tuffo?		Anna Oxa – Sali (Canto dell'anima)
2.	Chi parla di Superman e Uomo Ragno?		Articolo 31 – Un bel viaggio
3.	Chi usa l'imperativo nel titolo della canzone (trova due cantanti e due canzoni)?		Ariete – Mare di guai Colapesce e Dimartino – Splash
4.	Chi parla di qualcuno che pensa solo a sé stesso?		Coma_Cose – L'addio
5.	Chi non ha voglia di fare qualcosa?		Elodie – Due
6.	Chi è che va via per sempre?		Gianluca Grignani – Quando ti manca il fiato
7.	Chi fa un'ipotesi?		Giorgia – Parole dette male
8.	Chi parla di parla di un famoso ballo?		I Cugini di Campagna – Lettera 22
9.	Chi usa un sinonimo di imbecille?		Lazza – Cenere
10.	Chi parte?		LDA – Se poi domani
11.	Chi usa il numero due nel titolo della canzone (trovane quattro)?		Leo Gassmann – Terzo cuore
12.	Chi è arrabbiatissimo?		Levante – Vivo
13.	Chi usa un numero ordinale?		Madame – Il bene nel male
14.	Chi ha problemi a respirare?		Mara Sattei – Duemilaminuti
15.	Chi non è morto?		Marco Mengoni – Due vite
16.	16. Chi usa un'espressione molto frequente nel commercio internazionale?		Modà – Lasciami
17.	Chi ha tanti problemi?		Mr. Rain – Supereroi
18.	Chi parla di qualcuno di terribile o orribile?		Paola & Chiara – Furore
19.	Chi dovrebbe pulire in casa?		Rosa Chemical – Made in Italy
20.	Chi trova qualcosa di positivo in una situazione negativa?		Tananai – Tango
21.	Chi ha bruciato qualcosa?		Ultimo – Alba
22.	Chi non sa parlare bene?		Colla Zio – Non mi va
23.	Chi pensa che sia meglio lasciare perdere?		gIANMARIA – Mostro
24.	A chi piace alzarsi presto?		Olly – Polvere
			Sethu – Cause perse
			Shari – Egoista
			Will – Stupido

³ *Zadatak III (Aspettando il Festival di Sanremo 2023: un gioco su cantanti e canzoni)* preuzet je sa stranice: <https://www.adgblog.it/2023/01/30/aspettando-il-festival-di-sanremo-2023/> (zadnji pristup 16. kolovoza 2024.). Rješenja: 1. Colapesce e Dimartino, 2. Mr Rain, 3. Anna Oxa + Modà, 4. Shari, 5. Colla Zio, 6. Coma_Cose, 7. LDA, 8. Tananai, 9. Will, 10. Articolo 31, 11. Elodie + I cugini di campagna + Mara Sattei + Marco Mengoni, 12. Paola & Chiara, 13. Leo Gassmann, 14. Gianluca Grignani, 15. Lavante, 16. Rosa Chemical, 17. Ariete, 18. Gianmaria, 19. Olly, 20. Madame, 21. Lazza, 22. Giorgia, 23. Sethu, 24. Ultimo.