



Audiodeskrypcja i napisy jako techniki uczenia się języka – projekt *ClipFlair*

Elżbieta Gajek, Agnieszka Szarkowska

Materiały audiowizualne stają się coraz częściej podstawowymi tekstami kultury odbieranymi przez młodzież, która ogląda je dla rozrywki lub w celu poznania kultury języka docelowego. Opracowanie technik pracy dydaktycznej z takimi materiałami do nauczania i uczenia się języka zostało podjęte przez partnerów projektu *ClipFlair: Foreign Language Learning Through Interactive Revoicing and Captioning of Clips*. Podstawowym celem projektu jest wypracowanie przykładów pokazujących, że dodawanie audiodeskrypcji oraz napisów do krótkich filmów przynosi korzyści w uczeniu się języków na wszystkich poziomach biegłości językowej A1-C2.

Materiały audiowizualne są od kilku już dekad przedmiotem zainteresowania nauczycieli języka. Znane są techniki pracy z nimi i czynniki wpływające na efektywność ich wykorzystania jako treści dydaktycznych (Stempleski, Tomalin 1990). Łatwy dostęp do kultury i języka poprzez materiały audiowizualne powoduje, że stają się one źródłem języka podobnie jak literatura. Dodatkowo użycie języka może być obserwowane w dokładnym kontekście kulturowym – uczeń widzi sytuacje, relacje i emocje, w których występuje wypowiedź językowa.

Różne rodzaje oprogramowania pozwalają obecnie na samodzielne dodawanie napisów do filmów oraz na dodawanie audiodeskrypcji. Zjawisko *fansubbingu*, czyli dodawania napisów do ulubionych filmów, jest bardzo popularne (choć ich udostępnianie w Internecie bez zgody właściciela praw autorskich jest już nielegalne, zob. Szarkowska 2010). Jakość napisów wskazuje, że amatorzy je dodający mają często niewielką wiedzę językową i translatorską, co nie powstrzymuje

ich przed upublicznianiem napisów do ulubionych filmów. Warto więc wykorzystać ten trend kulturowy do przygotowania technik dydaktycznych do wykorzystania w klasie oraz do samodzielnej nauki języka przez uczniów. W projekcie *ClipFlair* pracuje się nad stworzeniem bazy materiałów dydaktycznych, które będą zawierały przykłady dobrej praktyki wykorzystania napisów i audiodeskrypcji w dydaktyce językowej.

Napisy w nauczaniu języków

Można wyróżnić wiele rodzajów napisów. Ze względu na cechy językowe można je podzielić na: wewnątrzjęzykowe (ang. *intra-lingual*) i międzyjęzykowe (ang. *inter-lingual*). Te pierwsze są przede wszystkim opracowywane dla osób niesłyszących i słabosłyszących oraz osób uczących się języka. Zawierają one dość wierny zapis dialogu; dobrym przykładem są napisy polskie do programów polskojęzycznych dostępne w TVP na stronie 777 telegazety w telewizji analogowej lub w różnych kanałach telewizji cyfrowej. Napisy międzyjęzykowe to tradycyjne napisy, które znamy z kina czy DVD, a ostatnio również

z telewizji cyfrowej, zawierające tłumaczenie obcojęzycznego dialogu na język docelowy (np. tłumaczenie amerykańskiego filmu na polski).

Oba rodzaje napisów doskonale nadają się do nauczania i uczenia się języka obcego (Díaz Cintas & Remael 2007, Gambier 2007, Pavesi & Perego 2008, Gajek 2008). Uczeń rozwija sprawność rozumienia tekstu słuchanego. Ponadto w zależności od rodzaju ćwiczenia i poziomu biegłości językowej uczącego się rozwijane są sprawności czytania ze zrozumieniem i pisanie. Przykładowo jeżeli ćwiczenie – odpowiednie dla niższego poziomu znajomości języka – polega na łączeniu gotowych napisów z odpowiednimi fragmentami filmu, to uczeń rozwija umiejętność czytania ze zrozumieniem. Jeśli natomiast uczeń na wyższym poziomie znajomości języka sam ma stworzyć napisy do wybranych scen filmu, to rozwija także sprawność pisanie. Tworzenie przez uczącego się napisów w innym języku niż używany przez bohaterów filmu rozwija sprawność mediacji międzyjęzykowej.

Dodawanie głosu

Oprócz napisów istnieją również inne rodzaje przekładu audiowizualnego polegające na zamianie lub dodaniu ścieżki dźwiękowej w tym samym lub obcym języku: dubbing i wersja lektorska (ang. *voiceover*, zwana przez tłumaczy audiowizualnych w Polsce szeptanką). W przypadku dubbingu mamy do czynienia z całkowitym podmienieniem oryginalnej ścieżki dźwiękowej filmu na wersję w języku docelowym. Wersja lektorska różni się od dubbingu tym, że w tle słychać oryginalny dialog, a tłumaczenie czytane przez lektora jest nałożone na dźwięk oryginału. Nie obowiązuje tu również – jak w dubbingu – dokładna synchronizacja czasowa ani synchronizacja z ruchem ust aktorów.

Jednym z najnowszych i najprężniej rozwijających się ostatnio rodzajów przekładu audiowizualnego jest audiodeskrypcja (AD) – specjalna narracja przeznaczona dla osób niewidomych i słabowidzących dodawana do filmów, przedstawień teatralnych, operowych, wydarzeń sportowych itp. (zob. Szarkowska 2011). Zadaniem audiodeskrypcji jest przekazać obraz za pomocą słów, przedstawić widzom najważniejsze wydarzenia, opisać bohaterów, scenę itd., jednocześnie, co najtrudniejsze, mieszcząc się między dialogami (Vercauteren 2007).

Wydaje się, że wszystkie z wyżej wymienionych rodzajów przekładu audiowizualnego można z powodzeniem zastosować

do nauczania języków obcych zarówno w trybie nauki indywidualnej, jak i grupowej i zorganizowanej.

Ćwiczenia językowe z audiodeskrypcją rozwijają umiejętności rozumienia informacji obrazowej, czyli kompetencję wizualną (Dondis 1972, Messaris 1998, Seppänen 2006, Gajek, 2010). Są rozszerzeniem często stosowanych w edukacji językowej zadań polegających na opisie obrazka. Ponadto przygotowanie i wielokrotne próby nagrania tekstu audiodeskrypcji motywują ucznia do pracy nad płynnością mówienia.

Projekt *ClipFlair*

Projekt *ClipFlair* to kontynuacja projektu *Learning via Subtitling*. Jest finansowany przez Komisję Europejską w ramach programu „Uczenie się przez całe życie”.

Celem projektu jest kształcenie:

- kompetencji językowej w mowie (i w piśmie);
- kompetencji międzykulturowej obejmującej wiedzę, sprawności i postawy wobec kultury innej i własnej;
- kompetencji cyfrowej (narzędzia e-learningu);
- postawy innowacyjności przyszłych nauczycieli języków;
- technik pracy w projekcie językowym.

Partnerzy

W projekcie bierze udział 10 instytucji z ośmiu krajów. Są to:

- Universitat Pompeu Fabra, Hiszpania;
- Computer Technology Institute, Grecja;
- Universitat Autònoma de Barcelona, Hiszpania;
- Imperial College London, Wielka Brytania;
- Universitatea Babeş-Bolyai, Rumunia;
- Universidad de Deusto, Hiszpania;
- Tallinn University, Estonia;
- Universidade do Algarve, Portugalia;
- National University of Ireland, Irlandia;
- Uniwersytet Warszawski, Polska.

Narzędzia

W ramach projektu tworzona jest platforma, która zapewni uczącym się przyjazne warunki dodawania napisów, audiodeskrypcji oraz materiały dydaktyczne dotyczące ich wykorzystania. Będzie także skupiać nauczycieli i uczniów różnych języków, którzy chcieliby wykorzystywać proponowane narzędzia w pracy nad językiem w klasie lub samodzielnie.

Materiały

Materiały opracowane w projekcie w 15 językach są dostępne na platformie. Zawierają one filmy oraz ćwiczenia językowe dla

wszystkich poziomów biegłości A1-C2 w językach projektu. Ponadto przygotowane są scenariusze lekcji oraz wskazówki do tworzenia zadań językowych i ich ewaluacji. Nauczyciele mają więc wybór: albo skorzystać z gotowych materiałów przedstawionych na platformie, albo samodzielnie stworzyć zadania dla swoich uczniów.

Spółeczność *ClipFlair*

Jednym z celów projektu jest zbudowanie społeczności nauczycieli i uczniów, ok. 1500 osób, zainteresowanych wykorzystaniem materiałów audiowizualnych w nauczaniu języków. Portal *ClipFlair* zawiera moduł społecznościowy umożliwiający prowadzenie dyskusji na forach, wymianę wiadomości między użytkownikami itp.

Techniki pracy z materiałami audiowizualnymi na lekcji językowej

Techniki pracy z materiałami audiowizualnymi znane i stosowane przez nauczycieli na lekcjach językowych obejmują:

- szybkie przewijanie – zadaniem uczniów jest odgadnięcie, co zdarzy się na filmie;
- oglądanie z wyciszonym dźwiękiem;
- stopklatka – zatrzymujemy film i robimy ćwiczenie;
- oglądanie częściowe – nauczyciel zasłania fragment ekranu i pyta uczniów o to, czego nie widać;
- oglądanie filmu bez dźwięku przez połowę grupy, podczas gdy druga połowa słucha ścieżki dźwiękowej, po czym obie grupy razem rekonstruują, co wydarzyło się na filmie;
- pokazanie materiału audiowizualnego stymulujące do aktywności językowej: interpretacji, zadawania pytań, spekulowania odnośnie przeszłych lub przyszłych wydarzeń.

Techniki nauczania i uczenia się języków wypracowane w projekcie *ClipFlair*, które wykorzystują opisane wcześniej dodawanie napisów i głosu, obejmują następujące działania uczniów:

- oglądanie klipu i łączenie przygotowanych wcześniej w projekcie *ClipFlair* napisów ze scenami z filmu;
- tworzenie ścieżki dźwiękowej w postaci wersji lektorskiej do klipu;
- oglądanie filmu niemego, czytanie planszy między scenami, a potem wcielanie się w role bohaterów;
- oglądanie filmu z dialogami, a następnie opracowanie własnych napisów, po czym odgrywanie ról bohaterów filmu;

Łatwy dostęp do kultury i języka poprzez materiały audiowizualne powoduje, że stają się one źródłem języka podobnie jak literatura.

- oglądanie filmu bez dialogów, a później tworzenie dialogu i wymyślanie, co może się wydarzyć w kolejnej scenie,
- oglądanie filmu w jednym języku, a następnie opracowanie napisów w innym.

Jako przykłady zadań językowych z wykorzystaniem dogrywania głosu można wskazać:

- **biografia** – uczniowie przygotowują biografię słynnej osoby przed przyjściem na lekcję, a potem opracowują film na podstawie zebranych materiałów;
- **gotowanie** – uczniowie przygotowują obco- lub polskojęzyczną wersję ścieżki dźwiękowej w postaci dubbingu lub wersji lektorskiej; mogą też opracować audiodeskrypcję z opisem przygotowania danej potrawy dla niewidomego kolegi/niewidomej koleżanki;
- **pokaz mody** – uczniowie opracowują ścieżkę dźwiękową do pokazu mody, opisując, jak ubrane są modelki;
- **pisanie listu** – po przygotowaniu klipu w formie pokazu slajdów ze słynnych miejsc (np. zabytki Krakowa) uczniowie piszą list do przyjaciela, opisując miejsca, które zwiedzili (przedstawione na klipie). Potem można do klipu dograć ścieżkę dźwiękową, odczytując napisany list;
- **zwiedzanie** – uczniowie przed lekcją przygotowują tekst do klipu przedstawiającego słynne miejsca warte odwiedzenia w ich miejscowości, a potem dogrywają do niego ścieżkę dźwiękową na platformie *ClipFlair*;
- **prognoza pogody** – uczniowie opracowują własną wersję prognozy pogody do wybranego klipu.

Natomiast przykłady zadań wykorzystujących dodawanie napisów są następujące:

- **sfilmowana literatura** – uczniowie oglądają krótkie fragmenty filmu nakręconego na podstawie dzieła literackiego, np. *Pan Tadeusz*, następnie wybierają z listy krótkie fragmenty tekstu oryginału i dopasowują je do obejrzanych scen;

- [instrukcje](#) – uczniowie dopasowują zdania opisujące czynności do oglądanych obrazów;
- [tańce narodowe](#) – uczniowie dopasowują nazwy tańców narodowych do oglądanych fragmentów filmów;
- [regionalizmy w języku](#) – uczniowie dopasowują do oglądanych przedmiotów nazwy w odmianach regionalnych języka.

Testowanie i ewaluacja

W pracach nad projektem *ClipFlair* uczestniczyli również studenci pierwszego roku studiów magisterskich w Instytucie Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu Warszawskiego. Otrzymali oni zadanie stworzenia ćwiczeń wypełniających cele projektu. Są oni wykwalifikowanymi nauczycielami dwóch języków obcych, ponieważ ukończyli studia licencjackie o specjalności nauczycielskiej. Na studiach magisterskich w ramach kursu *Intermedialne nauczanie języków* pogłębiają swoje sprawności nauczycielskie na wyższym poziomie. Studenci pracowali w grupach. Każda grupa miała za zadanie wybrać fragment filmu o czasie trwania od 1 do 3 minut, albo nagrać własny film, a następnie dograć głos albo opracować napisy, stworzyć ćwiczenia językowe oraz napisać scenariusz lekcji. Ponadto studenci wykorzystali własną znajomość języków obcych, tłumacząc tekst filmów na pięć języków obcych (angielski, francuski, niemiecki, hiszpański i rosyjski), aby ułatwić dostęp do treści osobom znającym chociaż jeden z wyżej wymienionych języków.

Głównym celem zadania było stworzenie warunków, w których studenci mogli wykorzystać wiedzę metodyczną i dydaktyczną dotyczącą nauczania dwóch języków obcych zdobytą podczas studiów licencjackich do przygotowania materiału dydaktycznego do nauki ich języka ojczystego, czyli języka polskiego. Samodzielne tworzenie materiału audiowizualnego dla celów dydaktycznych miało zachęcać ich do poznania prostych narzędzi edycji filmów i dźwięku oraz zdobycia doświadczenia w stosowaniu technologii informacyjnych i komunikacyjnych w dydaktyce języków. Był to czynnik zachęcający do innowacyjności, do łączenia wiedzy zdobytej na uczelni i poza nią, a także wykraczania w praktyce nauczycielskiej poza własne doświadczenia uczniowskie. Okazało się, że ani dogrywanie dźwięku do obrazu, ani tworzenie napisów nie było barierą w stworzeniu materiałów zawierających jasny przekaz kulturowy i dydaktyczny. Studenci prawidłowo ocenili poziom języka

Praca w projekcie *ClipFlair* była okazją do uwrażliwiania studentów – przyszłych nauczycieli języków – na przestrzeganie praw autorskich.

od A1 do C2 grupy odbiorców przygotowanych przez siebie materiałów. Przygotowali materiały o tematyce świątecznej (Andrzejki, Boże Narodzenie, Wielkanoc), kulinarnej (zupy, przekąski), artystycznej (tańce polskie) językowej (regionalizmy w polszczyźnie), sportowej (wielcy polscy sportowcy) i historycznej (stolice Polski).

Prawa autorskie

Praca w projekcie *ClipFlair* była okazją do uwrażliwiania studentów – przyszłych nauczycieli języków – na przestrzeganie praw autorskich. Studenci mieli szczegółowo zapoznać się z licencjami *Creative Commons*, gdyż warunkiem skorzystania z zasobów Internetu było znalezienie obrazów lub filmów udostępnianych na licencjach CC BY (z wyjątkiem licencji CC BY ND, która nie dopuszcza modyfikacji wykorzystanego zasobu). Materiały audiowizualne mogły być pobrane z Internetu, ale pod warunkiem określenia wymagań odpowiedniej licencji *Creative Commons*. W przypadku braku wyraźnego określenia licencji studenci mieli obowiązek uzyskania zgody autorów na wykorzystanie materiałów do celów edukacyjnych. Mogli też wykonać własny materiał audiowizualny, do którego mieli pełne prawa autorskie.

Problemy z materiałami audiowizualnymi podczas lekcji językowej

Na koniec trzeba wskazać typowe problemy, które pojawiają się podczas wykorzystywania materiałów audiowizualnych na lekcjach językowych. Są to:

- syndrom *nic nowego* – zadania z wideo nie mogą przypominać biernego oglądania telewizji, powinny zapewniać warunki uczenia się i prowokować uczenie się;

- niska jakość obrazu i/lub dźwięku, obniżająca zainteresowanie treścią filmu;
- zbyt częste pauzy niszczące ciekawość uczniów;
- zbyt długi czas trwania pokazywanych fragmentów, obniżający zainteresowanie filmem;
- nieumiejętność sprawnego posługiwania się przez nauczyciela plikami audiowizualnymi (mp4, avi, mov itd.).

Podsumowanie i wnioski

Techniki pracy zastosowane w projekcie zainteresowały młodych nauczycieli języków. Okazało się, że metody i techniki pracy zaproponowane w projekcie *ClipFlair* polegające na dodawaniu głosu i napisów do filmów dydaktycznych inspirują ich do poszukiwania własnych konkretnych zastosowań w dydaktyce. Kompetencje komputerowe studentów okazały się wystarczające do przygotowania materiałów z dogrywaniem głosu lub napisów. Poznanie licencji *Creative Commons* uwrażliwiło ich na przestrzeganie zasad prawa autorskiego podczas korzystania z materiałów internetowych. Studenci wskazali także na cechy polszczyzny – fleksja, zasady słowotwórstwa, które zwykle stanowią problem dla uczących się języka polskiego jako obcego i które wymagają szczególnej uwagi podczas pracy. Cele zadania zostały więc zrealizowane.

Zaangażowanie studentów w projekt tworzenia materiałów i ćwiczeń dydaktycznych według zasad stosowanych w projekcie *ClipFlair* pokazało w małej skali pracę nauczyciela języków z zadaniami opartymi na tekstach audiowizualnych. Potwierdza to potrzebę systematycznego rozwoju metodyki nauczania języków z wykorzystaniem napisów i audiodeskrypcji oraz poszukiwania przykładów dobrej praktyki, którą będą mogły być wykorzystane przez nauczycieli uczących polskiego. Wskazuje również na potrzebę upowszechniania wśród nauczycieli innych języków nowych technik dydaktycznych wypracowywanych w interdyscyplinarnych międzynarodowych zespołach.

Bibliografia

- Brookes, S. (2003) Video Production in the Foreign Language Classroom: Some Practical Ideas. W: *The Internet TESL Journal*, t. 9, nr 10 [online] [dostęp 02.04.2008].
- Canning-Wilson, C. (2000) Practical Aspects of Using Video in the Foreign Language Classroom. W: *The Internet TESL Journal*, t. 6, nr 11 [online] [dostęp 02.04.2008].
- Díaz Cintas, J., Remael, A. (2007) *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Dondis, D. (1972) *A Primer of Visual Literacy*. Cambridge: MIT Press.
- Gajek, E. (2008) Edukacyjne znaczenie napisów w tekście audiowizualnym. W: „Przekładaniec”, nr 1 (20), 106-114, [online] [dostęp 12.04.2013].
- Gajek, E. (2010) Obraz jako narzędzie komunikacji na lekcji języka obcego. W: „Języki Obce w Szkole”, nr 5, [online] [dostęp 12.04.2013].
- Gambier, Y. (2007) *Sous-titrage et Apprentissage des Langues. A tool for Social Integration? Audiovisual Translation from Different Angles*. W: A. Remael, J. Neves (red) *Linguistica Antverpiensia*, nr 6, 97-113.
- Glenn, G. (2005) Silent Movies: A New Approach to Using Video at Low Levels. W: *Modern English Teacher*, t. 14, nr 1.
- Harmer, J. (2001) *The Practice of Language Teaching*. London: Longman.
- Harmer, J. (2012) *Teacher Knowledge*. Harlow: Pearson Education Ltd.
- Messaris, P. (1998) Visual Aspects of Media Literacy. W: *Journal of Communication*, nr 48 (1), 70-89.
- Pavesi, M., Perego, E. (2008) Tailor-Made Interlingual Subtitling as a Means to Enhance Second Language Acquisition. W: J. Díaz-Cintas (red.) *The Didactics of Audiovisual Translation*. Amsterdam-Philadelphia: John Benjamins, 437-463.
- Richards, J., Renandya, W. A. (red.) (2002) *Methodology in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Seppänen, J. (2006) *The Power of the Gaze: An Introduction to Visual Literacy*. New York: Peter Lang.
- Sherman, J. (2003) *Using Authentic Video in the Language Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Stemplewski, S., Tomalin, B. (1990) *Video in Action*. Harlow: Pearson.
- Szarkowska, A. (2010) Accessibility to the Media by Hearing Impaired Audiences in Poland: Problems, Paradoxes, Perspectives. W: J. Díaz-Cintas, A. Matamala, J. Neves (red.) *New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility*. Amsterdam: Rodopi, 139-158.
- Szarkowska, A. (2011) *Text-to-speech Audio Description: Towards Wider Availability of AD*. W: *Journal of Specialised Translation*, nr 15, 142-162 [online] [dostęp 12.04.2013].
- Vercouteren, G. (2007) Towards a European Guideline for Audio Description. W: J. Díaz-Cintas, P. Orero, A. Remael (red.) *Media for All. Subtitling for the Deaf: Audio Description and Sign Language*. Amsterdam and New York: Rodopi, 139-149.

dr Elżbieta Gajek

Doktor nauk humanistycznych w zakresie językoznawstwa, adiunkt w Instytucie Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu Warszawskiego. Członkini Stowarzyszenia Nauczycieli Języka Angielskiego w Polsce IATEFL i Eurocall European Association for Computer-Assisted Language Learning.

dr Agnieszka Szarkowska

Adiunkt w Zakładzie Translatoryki w Instytucie Lingwistyki Stosowanej UW. Założycielka Laboratorium Przekładu Audiowizualnego (AVT Lab), pierwszej w Polsce grupy badawczej zajmującej się dostępnością przekładu audiowizualnego dla osób niewidomych, słabowidzących, niesłyszących i słabosłyszących. Członkini European Association for Studies in Screen Translation, European Society for Translation Studies i członkini honorowa Stowarzyszenia Tłumaczy Audiowizualnych.