



E-Stories

Digitalno pripovedanje kao podrška razvoju jezičkih i
tehnoloških veština studenata-imigranata

Visoko obrazovanje ERASMUS+
KA220-HED – Partnerstva za saradnju u visokom obrazovanju

Priručnik za nastavnike

Integracija učenja jezika, digitalne pismenosti i interkulturalne
kompetencije u visoko obrazovanje

Referentni broj:

2023-1-TR01-KA220-HED-000167303



**Co-funded by
the European Union**

Contents

Poglavlje 1: Uvod	1
1.1 Projekat E-Stories	1
1.1.1 Društvene i obrazovne potrebe koje projekat E-Stories pokriva.....	1
1.1.2 Ciljevi i očekivani uticaj projekta E-Stories	2
1.1.3 Osnovni pedagoški principi na kojima se zasniva projekat E-Stories	2
1.1.4 Korisnici projekta E-Stories	4
1.2 Vodič za nastavnike jezika	4
1.2.1 Ciljevi vodiča za nastavnike jezika	4
<i>Preporučeni tehnički alati</i>	5
1.2.2 Očekivani uticaj	5
1.2.3 Struktura vodiča	5
1.2.4 Kako da koristite ovaj vodič	5
Poglavlje 2: Digitalno pripovedanje (DST).....	8
2.1 Šta je digitalno pripovedanje (DST)?	8
2.2 Pedagoška vrednost digitalnog pripovedanja u visokom obrazovanju i učenju jezika	9
2.2.1 Unapređenje angažovanosti i motivacije studenata	9
2.2.2 Razvoj jezika u autentičnom kontekstu	9
2.2.3 Kreativnost, kritičko promišljanje, digitalna pismenost	10
2.2.4 Socio-emocionalno blagostanje i osećaj pripadnosti	10
2.2.5 Zaključak	10
2.3 Teorijski okvir	10
2.3.1 Konstruktivističke i socijalno-konstruktivističke teorije u učenju stranih jezika.....	10
2.3.2 DST u okviru konstruktivističkih i socijalno-konstruktivističkih principa	11
2.4 Predstavljanje primera dobre prakse u nastavi stranog jezika kroz digitalno pripovedanje priča (DST)	14
2.4.1 Turska.....	14
2.4.2 Nemačka.....	14
2.4.3 Španija.....	14
2.4.4 Grčka	15
2.4.5 Srbija.....	15
2.4.6 Zaključak.....	15
2.5 Komponente kursa E-Stories.....	15
2.5.1 Ciljevi kursa E-Stories	15
2.5.2 Moduli kursa E-Stories	16
Poglavlje 3: Primeri nastavnih planova i saveti za nastavu	18

3.1 Uvod u podučavanje pomoću digitlanog pripovedanja (DST)	18
3.2 Primeri nastavnih planova	18
3.3 Praktični saveti za edukatore	19
3.3.1 Upravljanje učionicom u multikulturalnim okruženjima	19
3.3.2 Podsticanje kreativnosti i saradnje	20
3.3.3 Integrisanje pripovedanja i tehnologije	21
Poglavlje 4: Upotreba e-platforme (Moodle)	22
4.1 Svrha Moodle platforme razvijene u okviru projekta E-Stories	22
4.2 Pregled E-Stories Moodle platforme	22
4.3 Struktura kursa i moduli	22
4.4 Pregled modula	23
4.5 Materijali i aktivnosti za učenje	23
4.6 Upotreba platforme za potrebe podučavanja	24
4.7 Praćenje napretka i evaluacija	24
4.8 Tehnička podrška i rešavanje problema	24
Poglavlje 5: Zaključci i resursi	25
5.1 Ključna razmatranja i uticaj projekta	25
5.2 Povezivanje pedagogije i prakse: WP2 i WP3	25
5.2.1 WP2 - Moduli: Strukturisana pedagoška implemeentacija	26
5.2.2 WP3 - e-platforma: Digitalna infrastruktura za učenje	26
5.3 Preporučeni tehnički alati za DST	27
5.3.1 Planiranje priče i alati za slikovni scenario	27
5.3.2 Alati za snimanje i montiranje audio sadržaja	27
5.3.3 Alati za kreiranje i montiranje video sadržaja	28
5.3.4 Alati za prezentaciju i animaciju	28
5.3.5 Kolaborativne platforme	28
5.3.6 Pedagoška razmatranja za izbor alata	29
5.4 Kontinuirano stručno usavršavanje	29
5.4.1 DST: Teorijska osnova i pedagoške perspektive	29
5.4.2 DST u učenju jezika i TESOL kontekstu	30
5.4.3 DST i razvoj jezičkih veština	30
5.4.4 DST, inkluzija i obrazovanje migranata/izbeglica	30
5.4.5 Učenje zasnovano na zadacima i projektima i DST	31
5.4.6 Obrazovanje nastavnika, TPACK i digitalna pedagogija	31
5.4.7 Dizajn kursa, planiranje i obrazovni okviri	32
5.4.8 Pregledi i meta-analize o DST-u	32

5.5 Pogled u budućnost: Održiva inovacija.....	32
6. Reference	33

Poglavlje 1: Uvod

1.1 Projekat E-Stories

Projekat [E-Stories](#) (*E-Stories - Digitalno pripovedanje kao podrška razvoju jezičkih i tehnoloških veština studenata-imigranata*) predstavlja Erasmus+ KA220-HED inicijativu koja spaja učenje jezika, digitalnu pismenost i interkulturalnu komunikaciju sa inovativnim obrazovnim okvirom. Ona osnažuje međunarodne studente da razvijaju jezičke, digitalne i interkulturalne veštine kroz kreativno pripovedanje putem različitih medija. Konzorcijum koji obuhvata pet visokoškolskih ustanova i jednu nevladinu organizaciju (NVO) integriše stručnost u oblasti podučavanja jezika, tehnologije i interkulturalnog obrazovanja kako bi obezbedio resurse koji mogu da se prilagode različitim kontekstima, a koji su istovremeno inkluzivni i održivi. Svaka od partnerskih organizacija doprinosi stručnošću u oblastima kojima se projekat bavi, ali i kroz različite perspektive i praktična iskustva, obezbeđujući tako da obuka, vodič i obrazovni resursi budu relevantni, prilagodljivi i održivi u različitim zemljama i kontekstima.

Projekat je zvanično započeo 31. decembra 2023. godine, sa glavnim ciljem da odgovori na nove potrebe u kontekstu međunarodnog visokog obrazovanja: studenti koji nisu izvorni govornici često se suočavaju sa izazovima ne samo u savladavanju ciljnog jezika, već i u snalaženju u raznovrsnim digitalnim okruženjima, alatima i očekivanjima. U međuvremenu, uključene visokoškolske institucije prepoznale su da digitalna pismenost više nije samo opcija, već ključni element obrazovanja. Stoga je projekat E-Stories osmišljen kao odgovor na lingvističke i tehnološke potrebe međunarodnih studenata na holistički način.

Primenite ovo u praksi:

[Primer nastavnog plana](#)

1.1.1 Društvene i obrazovne potrebe koje projekat E-Stories pokriva

Savremeno visoko obrazovanje postaje sve više internacionalizovano. Studenti dolaze iz mnogih zemalja, govore različite jezike i donose raznovrsna digitalna iskustva. Istovremeno, promenili su se načini komunikacije, okruženja za učenje i socio-kulturna očekivanja: digitalni alati, multimedijalne platforme, društvene mreže, kreativna produkcija i onlajn saradnja postali su sastavni deo kako akademskog života tako i šireg društvenog učešća. U takvom kontekstu, učenje jezika treba da prevaziđe tradicionalni fokus na gramatiku, čitanje, pisanje, slušanje i govor. Ono bi trebalo da razvija sposobnost izražavanja ideja, priča i identiteta kroz različite medije, kao i razumevanje ne samo jezičke tačnosti, već i komunikativne efikasnosti u višejezičnim i multimedijalnim okruženjima.

Digitalno pripovedanje pruža izuzetno pogodan okvir za to. Kroz kreiranje narativa — ličnih, kulturnih ili imaginativnih — studenti se ne bave samo jezikom, već i digitalnim dizajnom, medijskom pismenošću (kako odabrati slike, zvuk i video materijal; kako ih komponovati i uređivati), procesima saradnje, refleksivnim promišljanjem o identitetu i kulturi, kao i svojom publikom. Za međunarodne studente, priča može da predstavlja most između njihovog porekla i novog kulturnog i jezičkog okruženja: ona im pomaže da obrade, podele i integrišu svoja

iskustva, istovremeno unapređujući jezičke i digitalne veštine. Upravo to predstavlja centralnu ideju projekta E-Stories.

1.1.2 Ciljevi i očekivani uticaj projekta E-Stories



1.1.3 Osnovni pedagoški principi na kojima se zasniva projekat E-Stories

Pedagoški dizajn projekta E-Stories zasniva se na konstruktivističkim i socijalno-konstruktivističkim teorijama učenja koje znanje posmatraju kao nešto što učenici aktivno izgrađuju kroz iskustvo, interakciju i refleksiju (videti Poglavlje 2 za detaljniju teorijsku diskusiju). U okviru ovog pristupa, E-Stories promovise šest međusobno povezanih principa koji oblikuju njegovu nastavnu metodologiju, nadovezujući se na principe integrisanog učenja predstavljene u odeljku 1.2:

- 1 Integracija jezičkog učenja i digitalne pismenosti:
Studenti uče ciljni jezik kroz digitalno stvaralaštvo. Svaki projekat digitalnog pripovedanja predstavlja istovremeno jezički i tehnološki zadatak, jer studenti osmišljaju, uređuju i dele multimodalne narative koji povezuju upotrebu jezika sa digitalnom praksom.
- 2 Interaktivna i kolaborativna pedagogija:
Učenje se odvija kroz radionice, grupne projekte i saradnju među studentima. Studenti razmenjuju povratne informacije, pregovaraju o značenju i unapređuju svoj rad, pri čemu ovi procesi istovremeno jačaju razvoj jezičkih sposobnosti i veština digitalne komunikacije.
- 3 Sadržaj koji kreiraju studenti:
Studenti imaju ulogu stvaralaca, a ne pasivnih primalaca nastave. Oni osmišljaju sopstvene digitalne priče na ciljnom jeziku, oslanjajući se na lična iskustva i kulturne perspektive, uz primenu narativne strukture, kreativnosti i svesti o publici.
- 4 Refleksija o kulturi i identitetu:
Pripovedanje podstiče studente da izraze i podele svoje kulturne identitete i interkulturalna iskustva. Kroz ovu refleksivnu praksu razvijaju samopouzdanje, empatiju i međusobno razumevanje, čime unapređuju svoju interkulturalnu kompetenciju.
- 5 Autentična upotreba jezika i razvoj jezičke kompetencije:
Jezički napredak proizlazi iz smislene komunikacije zasnovane na kontekstu — kroz pisanje scenarija, naraciju i uređivanje digitalnih priča. Ovaj pristup zasnovan na zadacima povezuje jezičku tačnost sa svrsishodnim izražavanjem.
- 6 Veštine tehnološke i jezičke produkcije:
Studenti stiču praktično iskustvo u radu sa digitalnim alatima i softverom za digitalno pripovedanje, učeći kako da planiraju, dizajniraju i uređuju multimedijalne narative koji integrišu tekst, zvuk i vizuelne elemente, čime razvijaju sigurnost kako u tehnološkoj, tako i u komunikativnoj kompetenciji.



 **Primenite ove principe prilikom podučavanja**
Praktični saveti za edukatore

1.1.4 Korisnici projekta E-Stories

Primarni korisnici projekta E-Stories jesu međunarodni studenti i studenti migrantskog porekla koji žele da unaprede svoje jezičke, digitalne i interkulturalne kompetencije. Nastavnici takođe imaju koristi kroz pristup proverenim metodologijama i materijalima koji olakšavaju inkluzivnu nastavu bogatu tehnološkim sadržajima. Na institucionalnom nivou, univerziteti dobijaju okvire za modernizaciju nastavnih planova i programa i podršku kulturno raznolikim studentskim grupama. Kao što je razmatrano u odeljcima 1.2 i 1.3, ovi uticaji su međusobno povezani: unapređenje jezičkih i digitalnih veština direktno doprinosi akademskom učešću studenata i njihovom interkulturalnom angažovanju.

1.2 Vodič za nastavnike jezika

Vodič za nastavnike jezika predstavlja jedan od ključnih intelektualnih rezultata projekta E-Stories, osmišljen sa ciljem da pedagošku viziju projekta pretoči u praktičan, pristupačan i prenosiv resurs za nastavnike jezika širom Evrope i van nje. Njegov razvoj direktno odgovara potrebama identifikovanim tokom „Analize potreba i stanja“ koja je ukazala na izazove sa kojima se međunarodni, strani i studenti migrantskog porekla suočavaju prilikom učenja novog jezika, naročito u oblastima pripovedanja, kreativnog pisanja i efikasne upotrebe digitalnih tehnologija. Vodič uključuje tehničke alate, nastavne materijale i primere nastavnih planova. Istovremeno, zasniva se na sveobuhvatnom pregledu dobrih praksi u oblasti digitalnog pripovedanja (DST) za nastavu jezika u zemljama partnerskog konzorcijuma, čime objedinjuje metodologije zasnovane na dokazima i inovativne pristupe.

1.2.1 Ciljevi vodiča za nastavnike jezika

Osnovni cilj vodiča jeste da podrži nastavnike jezika u unapređenju nastavnih metoda kako bi razvijali ne samo jezičku kompetenciju, već i tehnološke i profesionalne veštine.

Preciznije, vodič ima za cilj da:

1. Integriše jezik i tehnologije i tako pruži nastavnicima konkretne strategije, skupove digitalnih alata i metodologije za uključivanje digitalnog pripovedanja (DST) u nastavu jezika. Ova integracija ima za cilj da učenje jezika učini zanimljivijim, autentičnijim i povezanim sa stvarnim iskustvima učenika.
2. Pruži praktične resurse nastavnicima jezika te da predstavi strukturisanu zbirku nastavnih materijala, tehničkih resursa i primera nastavnih planova koji se mogu neposredno primenjivati u nastavi. Materijali su osmišljeni tako da budu fleksibilni i prilagodljivi, omogućavajući nastavnicima da ih modifikuju u skladu sa uzrastom učenika, nivoom znanja jezika, kulturnim poreklom i kontekstom učenja.
3. Promoviše inkluzivne i interkulturalne prakse i tako osnaži nastavnike jezika pristupima koji podstiču socijalnu inkluziju i interkulturalno razumevanje među migrantskim i međunarodnim učenicima. Pripovedanje se ističe ne samo kao pedagoška tehnika, već i kao sredstvo za vrednovanje i deljenje različitih kulturnih identiteta u učionici.
4. Razvija profesionalne kompetencije nastavnika jezika i tako podstakne nastavnike da razvijaju svoje TPACK kompetencije, omogućavajući im da se osećaju sigurnije i

kompetentnije pri integraciji tehnologije u svakodnevnu nastavnu praksu. Korišćenjem vodiča, nastavnici unapređuju profesionalne veštine i povećavaju spremnost za suočavanje sa složenošću multikulturnih učionica.

5. Obezbedi široku dostupnost te da omogući da vodič bude dostupan kao OER (otvoreni obrazovni resurs) na engleskom jeziku i na svim nacionalnim jezicima partnerskog konzorcijuma, čime se obezbeđuje njegova upotreba među nastavnicima širom Evrope i van nje. Objavljivanjem vodiča kao elektronske knjige na internet stranici projekta, on će biti besplatno dostupan i održiv resurs koji ima poteencijal da dosegne mnogo širu publiku.
6. Podrži diseminaciju i izgradnju kapaciteta te da dopuni vodič obukama i onlajn aktivnostima, omogućavajući najmanje 500 nastavnika iz ciljne grupe da unaprede svoje kompetencije u oblasti digitalne pedagogije i inovativnih praksi u nastavi jezika. Ove aktivnosti dodatno osnažuju ciljeve vodiča pretvaranjem teorijskih uvida u praktične prilike za učenje zasnovano na iskustvu.

Istražite preporučene alate [Preporučeni tehnički alati](#)

1.2.2 Očekivani uticaj

Vodič će:

- proizvesti višjezični, visokokvalitetni obrazovni resurs koji integriše pedagogiju, tehnologiju i interkulturalnost;
- omogućiti izgradnju kapaciteta za najmanje 500 nastavnika kroz radionice i onlajn obuke;
- ojačati panevropsku mrežu inovativnih nastavnika jezika.

1.2.3 Struktura vodiča

Ovaj vodič prenosi filozofiju projekta E-Stories u sveobuhvatan resurs namenjen nastavnicima.

- Poglavlje 2 razmatra teorijsku osnovu i ulogu digitalnog pripovedanja (DST).
- Poglavlje 3 nudi nastavne planove i strategije za rad u učionici.
- Poglavlje 4 predstavlja platformu za e-učenje.
- Poglavlje 5 donosi zaključke i linkove ka dodatnim resursima.

Svako poglavlje nadovezuje se na ovde predstavljene osnovne principe, obezbeđujući koherentnost između teorije, prakse i uticaja.

1.2.4 Kako da koristite ovaj vodič

Vodič za nastavnike jezika nije zamišljen kao tradicionalni udžbenik koji se čita od početka do kraja, već kao dinamičan alat i izvor kreativnih ideja kojem nastavnici mogu da pristupe prema sopstvenim potrebama, u skladu sa nastavnim kontekstom i profilima učenika. Njegov dizajn je namerno fleksibilan, kako bi nastavnicima omogućio da prilagođavaju, kombinuju i eksperimentišu sa različitim pristupima, bez osećaja ograničenosti i fokusa na jednu metodu.

Nastavnici mogu da pristupe vodiču na više različitih načina:

1. *Kao praktičan alat.* Nastavnici koji traže neposredna rešenja mogu da konsultuju odeljke sa primerima nastavnih planova, opisima digitalnih alata i aktivnostima u učionici. Ovi sadržaji se mogu direktno primeniti u nastavi ili prilagoditi lokalnim uslovima.
2. *Kao rezervoar ideja.* Vodič funkcioniše kao „rezervoar pametnih ideja“, nudeći raznovrsne strategije koje podstiču kreativnost, pripovedanje i interkulturalnu razmenu. Nastavnici mogu da pregledaju primere projekata digitalnog pripovedanja (DST), inovativne vežbe i predloge za evaluaciju, i da odaberu one koji odgovaraju njihovim nastavnim ciljevima.
3. *Kao resurs za profesionalni razvoj.* Pored praktičnih saveta, vodič pruža teorijsku osnovu i pedagoška obrazloženja. Nastavnici ga mogu koristiti kako bi produbili razumevanje načina na koji digitalno pripovedanje (DST) unapređuje učenje jezika, motiviše studente i podržava inkluziju. Ovaj refleksivni sloj može da posluži kao osnova za radionice, sesije kolegijalnog učenja ili lični profesionalni razvoj.
4. *Kao fleksibilni referentni priručnik.* Pošto je vodič dostupan u formatu elektronske knjige i preveden na više jezika (sve nacionalne jezike konzorcijuma), lako mu se može pristupiti onlajn, kroz njegovu internu strukturu i pretragu po ključnim rečima. Nastavnici ga mogu selektivno konsultovati prilikom planiranja nastave, dizajna kurikuluma ili istraživanja novih digitalnih alata.



Nastavnici se podstiču da vodič koriste ne samo individualno, već i u timskim diskusijama i profesionalnim zajednicama učenja, gde mogu da razmenjuju iskustva o primeni predloženih aktivnosti, da ih prilagode novim kontekstima, pa čak i da kreiraju nove varijacije inspirisane predstavljenim idejama. Na taj način, vodič je zamišljen manje kao preskriptivni priručnik, a više kao kreativan, evolutivan resurs — živi alat koji poziva na eksperimentisanje, prilagođavanje i inovaciju. Svaki nastavnik može da odluči koliko i šta će u bilo kom trenutku preuzeti iz njega, čime se obezbeđuje da materijal ostane relevantan u različitim učionicama, kulturama i među raznovrsnim studentskim grupama.

Kako biste želeli da koristite ovaj vodič?

-  Počnite sa praktičnim vežbama → [Poglavlje 3](#)
-  Istražite teoriju → [Poglavlje 2](#)
-  Otkrijte digitalne alate → [Poglavlje 5](#)
-  Koristite onlajn platformu → [Poglavlje 4](#)

Poglavlje 2: Digitalno pripovedanje (DST)

2.1 Šta je digitalno pripovedanje (DST)?

Digitalno pripovedanje (DST) predstavlja savremenu evoluciju tradicionalnog pripovedanja, spajajući narativ sa multimedijalnim alatima kao što su video, audio i digitalni tekst (Robin, 2006). Ono obuhvata lične narative, istorijske dokumentarce i instruktivne priče, pri čemu svaki od ovih oblika ima specifične obrazovne svrhe (Robin, 2016). DST angažuje učenike na kreativan način, podstičući istraživanje, komunikaciju i digitalne veštine. Kroz izradu i deljenje digitalnih priča, studenti unapređuju sposobnost samoprezentacije, dobijaju povratne informacije od vršnjaka i učestvuju u kolaborativnom učenju. Ovaj pristup uvažava različite stilove učenja i razvija osećaj postignuća, istovremeno podstičući kritičko mišljenje, pismenost i kooperativne kompetencije (Mello, 2001).

Istorijski posmatrano, pripovedanje je imalo ključnu ulogu u prenošenju znanja, vrednosti i kulturnog nasleđa, podržavajući komunikacione veštine i empatiju, uz istovremeno jačanje zajedništva i inkluzije (Mello, 2001). Sa tehnološkim napretkom tokom 1990-ih godina, Lambert i Ačli (2009) razvijaju DST kao pristup koji kombinuje tradicionalne narativne tehnike sa digitalnim alatima. DST je prepoznato kao posebno vredno u učenju jezika, kreativnom angažovanju i obrazovanju zasnovanom na umetnosti (Boydell et al., 2015, prema de Jager, 2017). Definicije DST naglašavaju lični angažman, multimodalnost i integraciju tehnologije radi efikasnog prenošenja poruka (Brailas, 2021; Normann, 2011; Ohier, 2007).

Novija istraživanja, uključujući sistematske preglede sprovedene u okviru projekta E-Stories, ukazuju na pedagoški značaj DST-a, posebno u unapređenju jezičkih veština, kulturne svesti i socijalne inkluzije (Castillo-Rodríguez & Rubio-Gragera, 2023; Sánchez-Rivas et al., 2023). U nastavi jezika, DST doprinosi razvoju vokabulara, gramatike, veština slušanja, govora, čitanja i pisanja. Angažovanjem učenika u projektima koji uključuju planiranje, pisanje scenarija, montažu i prezentaciju, DST razvija i jezičke i digitalne kompetencije. Na primer, studije pokazuju značajna poboljšanja u vokabularu (Sembiring & Simajuntak, 2023), razumevanju slušanja (Basyoni et al., 2022; Hussain et al., 2021), govornim veštinama (Nair & Yunus, 2021), motivaciji za čitanje (Ginting et al., 2021; Indriani & Suteja, 2023) i pisanju (Tanrikulu, 2022). Takve aktivnosti takođe podstiču kreativnost, rešavanje problema i kritičko mišljenje.

Pored jezika, DST razvija i kulturnu svest. Učenici promišljaju sopstvene kulturne identitete dok istražuju identitete drugih, što podstiče interkulturalni dijalog, senzibilitet i očuvanje nematerijalnog kulturnog nasleđa (Humairoh, 2023; Karakuş et al., 2020). DST daje glas marginalizovanim grupama i dovodi u pitanje stereotipe vezane za pol, etnicitet i rasu, podstičući poštovanje kulturne raznolikosti i doprinosi razvoju globalnog građanstva (Rodriguez et al., 2021). Takođe pomaže u smanjenju digitalnog jaza, omogućavajući ravnopravne mogućnosti za učešće i izražavanje.

Socijalna integracija i inkluzija predstavljaju dodatne koristi digitalnog pripovedanja (DST). Kroz naraciju ličnih iskustava, studenti – posebno migranti i pripadnici manjinskih grupa – jačaju empatiju, razvijaju društvenu koheziju i grade osećaj pripadnosti (Selçuk et al., 2023). Velike inicijative, poput MEMX projekta finansiranog kroz Horizon 2020, pokazuju kako integracija nacionalnih i migrantskih zajednica kroz DST podstiče međusobno razumevanje i kulturnu razmenu (Bala et al., 2024). Pored toga, DST podržava interaktivno učenje i veći stepen angažovanja u odnosu na kulturno nasleđe (Katifori et al., 2020).

U zaključku, digitalno pripovedanje nije samo tehnološka adaptacija tradicionalnog pripovedanja, već snažna obrazovna inovacija. Ono jača jezičku kompetenciju, razvija kulturnu svest, podstiče socijalnu inkluziju i unapređuje digitalnu pismenost. Povezujući učenje jezika sa kulturnim i društvenim dimenzijama, DST priprema učenike za aktivno učešće u inkluzivnim, raznolikim i tehnološki naprednim društvima, nudeći smislen i angažujući pristup obrazovanju u 21. veku.

2.2 Pedagoška vrednost digitalnog pripovedanja u visokom obrazovanju i učenju jezika

Digitalno pripovedanje (DST) povećava motivaciju, angažovanost i jezičku kompetenciju tako što učenje smešta u autentične, lične kontekste. Studenti stiču vokabular, tečnost izražavanja i veštine pisanja kroz kreiranje narativa i multimedijalnu produkciju. Konačno, ono podstiče kreativnost, kritičko mišljenje i digitalnu pismenost, istovremeno jačajući socijalno i emocionalno blagostanje kroz kolaborativno pripovedanje (Fokides, 2016; Kendrick et al., 2022).

 Pogledajte autentične primere iz nastave
[Dobra praksa](#)

2.2.1 Unapređenje angažovanosti i motivacije studenata

Digitalno pripovedanje (DST) pokazuje značajan potencijal u povećanju angažovanosti studenata kroz integraciju ličnih iskustava i interesovanja u nastavni sadržaj. Kendrick i ostali (2022) navode da su učenici izbeglice uključeni u DST projekte održavali visok nivo angažovanosti i posvećenosti učenju. Podsticanjem emocionalne svesti i lične autonomije, DST uspostavlja snažniju vezu između studenata, njihovog obrazovanja i šire školske zajednice, čime se unapređuju motivacija i aktivno učešće u učenju.

2.2.2 Razvoj jezika u autentičnom kontekstu

Digitalno pripovedanje (DST) olakšava razvoj jezika tako što učenje smešta u smislene i autentične kontekste. Kendrick i ostali (2022) opisuju srednjoškolski program za učenike izbeglice u kojem je DST omogućio učenicima da izraze sopstvene narative, istovremeno razvijajući kompetenciju u jeziku zemlje domaćina. Slično tome, Martinidu (2022) je utvrdila da su učenici migrantskog porekla uključeni u kolaborativne DST projekte u osnovnoj školi u Grčkoj pokazali značajna poboljšanja u aktivnostima bogatim jezikom, čime su unapredili svoju komunikativnu kompetenciju i jezičke veštine.

2.2.3 Kreativnost, kritičko promišljanje, digitalna pismenost

Učešće u projektima digitalnog pripovedanja (DST) razvija kreativnost i kritičko mišljenje, istovremeno unapređujući digitalnu pismenost. Kendrik i ostali (2022) primećuju da su studenti kroz zajedničko kreiranje digitalnih priča stekli veštine korišćenja digitalnih alata i multimedijalnih platformi. Fokides (2016) ističe kako je DST omogućio jednoj učenici migrantskog porekla da digitalno ispriča svoja lična iskustva, pri čemu je istovremeno unapredila digitalne veštine, samoprezentaciju, emocionalnu obradu iskustava i kritičko mišljenje. Takve aktivnosti podstiču sposobnosti rešavanja problema i razvijaju refleksivno, višerazinsko mišljenje.

2.2.4 Socio-emocionalno blagostanje i osećaj pripadnosti

Digitalno pripovedanje (DST) doprinosi socio-emocionalnom blagostanju kroz jačanje otpornosti i osećaja pripadnosti. Kendrik i ostali (2022) navode da su učenici izbeglice koristili DST za oblikovanje sopstvenog identiteta i izražavanje izazovnih emocija, čime je ojačana njihova otpornost. Slično tome, Martinidu (2022) je utvrdila da su kolaborativni DST projekti povećali otpornost kod učenika migrantskog porekla, dok je timski rad doprineo osećaju postignuća i emocionalne podrške. Dodatno, Fokides (2016) pokazuje kako je DST funkcionisao kao oblik narativne terapije, pomažući učenicima migrantskog porekla da eksternalizuju emocije, razviju samosvest i poboljšaju način na koji ih doživljavaju njihovi vršnjaci.

2.2.5 Zaključak

Sveukupno posmatrano, digitalno pripovedanje (DST) predstavlja sveobuhvatan pedagoški pristup koji odgovara na akademske, emocionalne i socijalne potrebe raznolikih grupa učenika. Kroz angažovanje studenata u kreiranju i refleksiji digitalnih narativa, DST unapređuje jezičku kompetenciju, digitalnu pismenost, kreativnost i kritičko mišljenje. Pored toga, jača socio-emocionalne veštine kao što su otpornost, samoprezentacija, afirmacija identiteta i osećaj pripadnosti. Kroz kolaborativne i smisleno strukturirane projekte, studenti razvijaju prenosive veštine, istovremeno napredujući i akademski i lično, što DST čini snažnim alatom inkluzivnog obrazovanja u visokom obrazovanju i kontekstima učenja jezik.

2.3 Teorijski okvir

2.3.1 Konstruktivističke i socijalno-konstruktivističke teorije u učenju stranih jezika

Konstruktivizam i socijalni konstruktivizam duboko su oblikovali obrazovanje tokom poslednjih pedeset godina. Konstruktivizam, razvijen na temelju ideja Džona Djuija (1929) i Žana Pjažea (1980), a dodatno unapređen radovima Džeroma Brunera (1986), polazi od pretpostavke da učenici aktivno konstruišu znanje kroz iskustvo, refleksiju i interakciju sa svojim okruženjem. Učenje se ne posmatra kao pasivno usvajanje činjenica, već kao aktivan proces zasnovan na istraživanju, koji vrednuje praktično angažovanje, istraživanje i različite perspektive (McKillop, 2005; Phillips, 1995).

Socijalni konstruktivizam, utemeljen na radu Leva Vigotskog, proširuje ovo shvatanje naglašavajući da je učenje društveno posredovan proces. Znanje se zajednički konstruiše kroz saradnju, komunikaciju i zajedničko stvaranje značenja unutar specifičnih kulturnih i društvenih konteksta (Mohammed & Kinyo, 2020). Ova teorijska perspektiva ističe važnost dijaloga i saradnje kao ključnih alata za intelektualni razvoj.

U konstruktivističkim učionicama učenici istražuju, eksperimentišu i promišljaju, dok nastavnici deluju kao facilitatori koji podstiču kritičko mišljenje i istraživanje, umesto pukog memorisanja činjenica (Aljohani, 2017). U socijalno-konstruktivističkim okruženjima studenti učestvuju u saradničkim aktivnostima kao što su grupne diskusije, debate, projektni rad i vršnjačko učenje (Kapur, 2018; Kelly, 2012). Ovakve aktivnosti podstiču demokratsko učešće, toleranciju i refleksivno mišljenje, razvijajući kod učenika sposobnost empatije i komunikacije.

Konstruktivističke i socijalno-konstruktivističke učionice dele nekoliko ključnih karakteristika: znanje se zajednički stvara, a ne jednostavno prenosi; autoritet se deli između nastavnika i učenika; podstiču se različiti oblici predstavljanja znanja; a refleksija i metakognicija zauzimaju centralno mesto u procesu učenja (Tam, 2000). Učenje je stoga dinamično, kontekstualizovano i prenosivo na situacije iz stvarnog života.

U nastavi stranih jezika ove teorije su usko povezane sa komunikativnim pristupima zasnovanim na zadacima koji naglašavaju autentičnu upotrebu jezika. Učenici razvijaju jezičku kompetenciju kroz smislenu komunikaciju i rešavanje problema, čime se učenje u učionici povezuje sa stvarnim životnim situacijama (Kaufman, 2004). Prethodno znanje i životna iskustva predstavljaju osnovu na kojoj se gradi novo jezičko i kulturno razumevanje (Cummins, 2007).

„Scaffolding“, odnosno postepeno vođena podrška u učenju, kako ga opisuje Donato (1994), predstavlja ključni mehanizam unutar ovog okvira: učenici napreduju od trenutnog nivoa kompetencije ka većoj samostalnosti uz pomoć strukturisanog vođenja, povratnih informacija i vršnjačke interakcije. Kroz ovakve pristupe konstruktivističke i socijalno-konstruktivističke teorije osnažuju učenike da postanu kompetentni, autonomni i kulturološki osvešćeni komunikatori.

Konstruktivizam	Socijalni konstruktivizam
 Učenje kroz iskustvo	 Učenje kroz interakciju
 Nastavnik kao facilitator	 Ko-konstrukcija znanja
 Promišljanje	 Dijalog

2.3.2 DST u okviru konstruktivističkih i socijalno-konstruktivističkih principa

DST predstavlja praktičnu realizaciju konstruktivističkih i socijalno-konstruktivističkih principa u savremenom obrazovanju. Ono transformiše učenike iz pasivnih primalaca informacija u aktivne stvaraoce znanja.

Iz konstruktivističke perspektive, DST omogućava učenicima da izgrađuju razumevanje kroz autentično, iskustveno i refleksivno učenje. Dok studenti kreiraju digitalne narative koji kombinuju tekst, slike, audio i video sadržaje, oni integrišu jezičke i kognitivne procese sa kreativnošću i ličnom interpretacijom. Ovakvo praktično, multimodalno angažovanje podstiče kritičko mišljenje, istraživanje i rešavanje problema (Bruner, 1986; Dewey, 1929; Lambert, 2009; Piaget, 1980; Robin, 2006).

Iz socijalno-konstruktivističke perspektive, DST naglašava važnost saradnje i komunikacije. Učenici zajedno planiraju, osmišljaju i proizvode digitalne priče, pregovarajući o značenju, deleći perspektive i zajednički konstruišući znanje (Vygotsky, 1978, u Mohammed & Kinyo, 2020). Na taj način razvijaju kako jezičku kompetenciju tako i interkulturalne kompetencije, uz istovremeno podsticanje empatije i međusobnog razumevanja.

Refleksija i metakognicija zauzimaju centralno mesto i u ovim teorijama i u DST praksi. Učenici prolaze kroz cikluse planiranja, povratnih informacija, revizije i evaluacije, što unapređuje samosvest i produbljuje razumevanje kako procesa tako i sadržaja. Personalizovana i kontekstualizovana priroda DST-a omogućava učenicima da povežu novo znanje sa prethodnim iskustvima, čineći učenje smislenim, relevantnim i održivim (Aljohani, 2017; Cummins, 2007).

Pored toga, DST utjelovljuje principe učenja usmerenog na studenta i podeljenog autoriteta. Studenti biraju sopstvene teme, motive i načine izražavanja, dok nastavnici imaju ulogu facilitatora koji pružaju smernice, tehničku podršku i kritičku povratnu informaciju. Ovakva struktura podstiče autonomiju, odgovornost i samsmereno učenje.

Integracijom konstruktivističkih i socijalno-konstruktivističkih principa, DST jača ne samo jezičku kompetenciju, već i digitalnu pismenost, kreativnost, kritičko mišljenje i socio-emocionalno blagostanje. Ono gradi inkluzivne zajednice učenja u kojima se vrednuju identiteti i glasovi učenika.

Ukratko, DST operacionalizuje konstruktivizam i socijalni konstruktivizam pretvarajući teorijske koncepte u angažovanu nastavnu praksu. Ono podstiče smislenu, saradničku i refleksivna iskustva učenja koja pripremaju studente kako za akademski uspeh tako i za aktivno učešće u raznolikim i tehnološki bogatim društvima.

2.3.3 Značaj DST-a u kontekstu nastave i učenja jezika

DST se sve više prepoznaje kao transformativni pristup u obrazovanju jezika. Kombinovanjem reči, slika, zvuka i video sadržaja, DST pomaže učenicima da konstruišu i dele smislene priče, istovremeno razvijajući jezičke, digitalne i interkulturalne veštine. Njegova vrednost je vidljiva u različitim obrazovnim kontekstima, gde podržava ne samo učenje jezika, već i kreativnost, motivaciju i kompetencije 21. veka.

2.3.3.1 Podrška jezičkim veštinama

Jedna od najjasnijih prednosti DST-a jeste njegova sposobnost da unapredi sve četiri jezičke veštine (Sabari & Hashim, 2023). Kada učenici pišu scenarije, pričaju priče i slušaju radove svojih vršnjaka, oni na integrisan način vežbaju čitanje, pisanje, govor i slušanje. Istraživanja pokazuju da DST poboljšava usmenu fluentnost, vokabular i izgovor (Kallinikou & Nicolaidou, 2019; Nair & Yunus, 2021). Takođe unapređuje pisanje, jer studenti stvaraju strukturisanije i kreativnije tekstove (Munajah, Sumantri, & Yufiarti, 2023), te podstiče razumevanje pročitano kroz angažovanje učenika sa multimodalnim tekstovima (Radaideh, Al-Jamal, & Sa'di, 2020).

2.3.3.2 Povećanje motivacije i angažovanosti

DST pretvara učenike u stvaraoce, a ne samo u pasivne korisnike jezika. Ova aktivna uloga povećava angažovanost i pomaže u održavanju pažnje. Pokazalo se da je DST posebno efikasan u održavanju motivacije u izazovnim okolnostima, kao što je onlajn učenje tokom pandemije COVID-19 (Adara et al., 2022). Budući da DST često uključuje timski rad, on takođe podstiče saradnju, refleksiju i vršnjačku podršku, čineći učenje jezika društvenijim i prijatnijim iskustvom (Azliza et al., 2019).

2.3.3.3 Izgradnja interkulturalne kompetencije i identiteta

DST takođe predstavlja moćno sredstvo ličnog rasta i razvoja (Kendrick et al., 2022), istovremeno podstičući formiranje identiteta i razvoj kulturne svesti. Ono pruža prostor učenicima da ispričaju priče zasnovane na ličnim iskustvima, folkloru ili društvenim pitanjima, povezujući jezičku praksu sa kulturnim izražavanjem. Time se promovišu interkulturalna svest i empatija, dok se studentima daje prilika da izraze svoje stavove i perspektive (Grigsby et al., 2015). Na taj način, DST unapređuje i jezičku kompetenciju i interkulturalnu kompetenciju.

2.3.3.4 Razvoj digitalne pismenosti

DST podučava učenike digitalnim i medijskim veštinama koje su neophodne u savremenom svetu. Kreiranje digitalnih priča zahteva od učenika da integrišu tekst, zvuk i vizuelne elemente na različitim platformama, čime razvijaju tehničke kompetencije i kreativnost. Ovaj pristup takođe podstiče kritičko mišljenje, jer učenici donose odluke o tome kako najbolje strukturirati i predstaviti svoje narative (Alshaye, 2021; Dakich, 2008, citirano u Yuliani & Hartanto, 2021). Jedan od najzanimljivijih aspekata DST-a jeste to što on ima dvostruku ulogu: tehnički predstavlja sadržaj, ali istovremeno podstiče učenike da sadržaju pristupaju kritički (Shelby-Caffey et al., 2014). Dok učenici aktivno učestvuju u istraživanju, pisanju scenarija i produkciji sadržaja, unapređuju se njihove veštine kritičkog mišljenja i rešavanja problema (Robin, 2006).

2.3.4 Zaključak

DST je više od inovativne nastavne metode. To je holistički pristup jezičkom obrazovanju. Kombinovanjem razvoja veština, motivacije, interkulturalnog učenja i digitalne pismenosti, DST transformiše učionice u kreativne i saradničke prostore. Za nastavnike to znači prevazilaženje tradicionalnih vežbi i gramatičkih zadataka i okretanje praksama koje učenike

uključuju kao aktivne pripovedače. Na taj način, DST pomaže da učenje jezika postane ne samo efikasno, već i lično smisleno i usmereno ka budućnosti.

📌 Pogledajte kako teorija postaje praksa
[Moduli](#)

🔗 Primenite ovo u učionici
[Podučavanje putem DST](#)

2.4 Predstavljanje primera dobre prakse u nastavi stranog jezika kroz digitalno pripovedanje priča (DST)

Dobre prakse u nastavi stranih jezika kroz DST karakterišu strukturiran pedagoški dizajn, inovativna upotreba digitalnih alata i dokazana efikasnost. One kombinuju jasne obrazovne ciljeve sa ishodima učenja jezika, podstiču kreativnost i saradnju, te su prilagodljive različitim obrazovnim kontekstima. Sledeći primeri iz Turske, Nemačke, Španije, Grčke i Srbije prikazuju značajne primene DST-a u praksi.

2.4.1 Turska

U Turskoj je Erasmus+ projekat [Storyland](#) razvio digitalni alat kako bi podržao odrasle u učenju engleskog jezika, istovremeno unapređujući interkulturalnu kompetenciju i digitalnu pismenost. Program podržan od strane [TÜBİTAK](#) obučavao je buduće nastavnike engleskog jezika da osmišljaju priče kroz tri faze—kreiranje, pisanje i pripovedanje—koristeći platforme kao što su Pixton i Scratch. Ova inicijativa je direktno integrisala digitalno pripovedanje (DST) u obrazovanje nastavnika. Druge inovativne prakse uključuju [Okuvaryum](#), digitalnu biblioteku priča koja pomaže deci da unaprede razumevanje pročitano, kao i VISI-Teaching, koji integriše vizuelne i digitalne narative radi jačanja nastave drugog jezika.

2.4.2 Nemačka

U Njemačkoj je projekat [StoryTime](#) pokazao kako tableti mogu da olakšaju zajedničko kreiranje priča u nastavi engleskog jezika u osnovnim školama. Projekat je pokazao pozitivne efekte na motivaciju, tačnost i usmenu produkciju. Slično tome, savezna pokrajina Baden-Virtemberg razvila je strukturisane nastavne jedinice zasnovane na DST-u (digitalnom pripovedanju), koje su unapredile vokabular i izgovor. Drugi projekti su proširili uticaj DST-a: [MuxBooks](#) je primenio multimedijalno pripovijedanje kako bi podržao inkluzivno učenje, dok su inicijative zasnovane na tutorijalima u obliku video materijala razvile jezičke kompetencije vezane za posao i veštine profesionalne komunikacije.

2.4.3 Španija

Španija nudi širok spektar praksi na različitim nivoima obrazovanja. Na Univerzitetu Navara, međunarodni studenti su kreirali [autobiografske digitalne priče](#) priče o svojim iskustvima tokom studiranja u inostranstvu, čime su podstakli i jezički razvoj i razvoj identiteta. U osnovnom obrazovanju, [Storytelling Robots](#) su kombinovali robotiku, audiovizuelnu produkciju i učenje kroz društveno korisni rad kako bi motivisali učenike i ojačali komunikaciju na engleskom jeziku. Na Univerzitetu u Valensiji, studenti nastavničkih smerova su dizajnirali [multimedijalne](#)

[priče](#) koje su unapredile njihovo pisanje, izgovor i timski rad. Dodatne kreativne inicijative uključivale su [Create Your Own Adventure](#), koja je omogućila studentima da osmišljaju narative sa grananjem radnje, kao i [Horror Tales Podcast](#), koji je razvijao tečnost u jeziku i saradnju kroz pisanje scenarija i izvođenje audio sadržaja.

2.4.4 Grčka

U Grčkoj, dizajniran je [DST-LMOOC](#) kako bi se ojačale veštine govora i pisanja na nivoima B1–B2 kroz strukturisane, na zadacima zasnovane module pripovedanja. Program [Let's Speak Greek](#) angažuje migrante u interaktivnim digitalnim pričama koje razvijaju usmenu kompetenciju, izgovor i samopouzdanje. Za mlađe učenike, platforme kao što je [Storybird](#) korišćene su za kreiranje vizuelno inspirisanih narativa, čime se obogaćuju rečnik, gramatika i kulturna svest, uz podsticanje kreativnosti kroz multimodalno učenje i audio izvođenje.

2.4.5 Srbija

Srbija ilustruje posebno raznolike i inovativne primene DST-a. Projekat PETALL je proizveo priručnik zadataka zasnovanih na DST aktivnostima koji se mogu prilagoditi upotrebi u učionici. Podkast [Serbonika](#) obezbeđuje autentičan input na srpskom jeziku za strane učenike, istovremeno deleći kulturne uvide. [Primena robota kao asistenata u nastavi stranog jezika](#) pokazuje kako robotika može služiti kao interaktivni medijator u pripovedanju, podržavajući razvoj vokabulara, usmenu produkciju i multimodalno učenje. Na nivou osnovne škole, učenici prepričavaju bajke na engleskom jeziku kako bi vežbali izgovor i vokabular, dok inkluzivne inicijative prilagođavaju DST deci sa intelektualnim smetnjama. Projekti u visokom obrazovanju integrišu produkciju multimedijalnih priča u studije engleskog i nemačkog jezika. Na kraju, [Faeries of Serbia – a digital story](#) digitalna priča zasniva se na folkloru kako bi povezala učenje jezika sa kulturnim nasleđem, unapređujući i jezičke veštine i interkulturalnu kompetenciju.

2.4.6 Zaključak

Uzimajući sve zajedno, ovi primeri pokazuju da DST jača jezičku kompetenciju, istovremeno razvijajući kreativnost, digitalnu pismenost i interkulturalnu svest. Kombinujući tehnologiju, naraciju i saradnju, DST stvara angažovana, ka učeniku usmerena okruženja koja pripremaju studente ne samo da ovladaju stranim jezikom, već i da uspešno funkcionišu u međusobno povezanom, digitalnom svetu 21. veka.

2.5 Komponente kursa E-Stories

2.5.1 Ciljevi kursa E-Stories

Kurs E-Stories imao je za cilj da unapredi jezičku kompetenciju studenata imigranata u jeziku zemlje domaćina, istovremeno razvijajući njihove kompetencije u oblasti digitalnog pripovedanja (DST). Kurs je integrisao učenje jezika sa tehnologijom, omogućavajući studentima da ojačaju veštine narativnog pisanja, kreativnog izražavanja i usmene prezentacije. Primenom principa pripovedanja i DST alata, studenti su učili kako da osmišljaju koherentne priče, kombinuju vizuelne i audio elemente i kreiraju multimodalne projekte koji su unapredili njihove veštine pisanja, govora, slušanja i digitalne komunikacije. Ciljevi su bili

strukturirani prema SMART okviru, čime je obezbeđeno da budu specifični, merljivi, ostvarivi, relevantni i vremenski određeni.

Pored jezičkih i tehničkih veština, kurs je imao za cilj i podsticanje socijalne inkluzije i interkulturalne svesti. Studenti su bili podstaknuti da dele lične narative i kulturna iskustva, što je doprinosilo refleksiji, saradnji i međusobnom razumevanju. Kroz projekte i interakciju sa vršnjacima, razvijali su samopouzdanje u snalaženju u društvenim kontekstima, sticali uvažavanje kulturne raznolikosti i kritički preispitivali stereotipe i predrasude. Program je dodatno naglašavao prenosive kompetencije kao što su kritičko mišljenje, timski rad u digitalnim okruženjima i etičko korišćenje onlajn resursa. Na ovaj način, ciljevi kursa su obezbedili da studenti steknu i jezičke i digitalne kompetencije neophodne za akademski uspeh i smisleno učešće u društvu zemlje domaćina.

2.5.2 Moduli kursa E-Stories

Osmonedeljni E-Stories kurs osmišljen je da podrži imigrantske univerzitetske studente u razvoju kako jezičkih veština, tako i digitalnih kompetencija kroz DST. Moduli postepeno vode učenike od osnovnih koncepata do izrade i prezentacije kompletnih digitalnih priča.



Kurs počinje uvodom koji definiše ciljeve, sprovodi ankete pre početka kursa i uključuje dijagnostičke zadatke pisanja. U drugoj nedelji studenti se upoznaju sa principima digitalnog pripovedanja (DST), istražujući kako tradicionalne elemente priče (okruženje, likovi, zaplet, konflikt, razrešenje), tako i elemente specifične za DST (tačka gledišta, emocionalni sadržaj, zvuk, ritam i glas). Učenici takođe eksperimentišu sa alatima i fazama kreiranja priče, uključujući zajedničko nasumično generisanje ideja.

Treća i četvrta nedelja su usmerene na razvoj narativa u pisane i slikovne scenarije. Studenti pišu početne verzije priča, dobijaju povratne informacije od nastavnika i vršnjaka i unapređuju svoj rad. Uče kako da efikasno strukturiraju scenarije i kako da ih prevedu u vizuelne scenarije koji prikazuju način kombinovanja multimedijalnih elemenata.

Tokom pete i šeste nedelje pažnja se usmerava na veštine multimodalne produkcije. Studenti biraju i uređuju slike i video materijale, dodaju muziku i zvučne efekte i vežbaju tehnike snimanja glasa. Zatim kombinuju ove elemente u početne verzije digitalnih priča, koje dalje uređuju i usavršavaju uz povratne informacije nastavnika.

Sedma nedelja je posvećena finalizaciji i prezentaciji. Studenti dotežu svoje digitalne priče, dele ih sa vršnjacima i učestvuju u aktivnostima vršnjačke procene i refleksije koje podstiču kritičko vrednovanje i kolaborativno učenje.

Poslednja nedelja završava se post-implementacionom evaluacijom i obeležavanjem završetka kursa. Učenici popunjavaju završne zadatke pisanja i ankete kako bi se merio napredak, reflektuju o svom procesu učenja i proslavljaju svoja postignuća.

U celini, moduli su pažljivo sekvencionisani kako bi postepeno razvijali jezičke, tehničke i kreativne veštine. Do kraja kursa, studenti ne samo da su proizveli i predstavili digitalne priče, već su unapredili i svoje samopouzdanje, saradnju i interkulturalnu komunikaciju na autentičan način. U nastavku predstavljamo planove časova koji operacionalizuju ove ideje.

 **Pristupi modulima onlajn I iskoristi ih**
[Moodle platforma](#)

Poglavlje 3: Primeri nastavnih planova i saveti za nastavu

3.1 Uvod u podučavanje pomoću digitalnog pripovedanja (DST)

Poučavanje uz digitalno pripovedanje (Digital Storytelling – DST) podrazumeva više od uvođenja učenika u kreativni zadatak; ono zahteva osmišljanje obrazovnih iskustava u kojima narativ postaje sredstvo komunikacije, istraživanja i interpretacije. U ovom pristupu, priče funkcionišu kao strukturirani putevi učenja koji vode učenike ka svrsishodnoj upotrebi jezika, istovremeno ih podstičući da povezuju ideje, iskustva i perspektive.

Za nastavnike, primena DST-a često znači pomeranje nastavnog fokusa sa pukog prenošenja sadržaja ka oblikovanju smislenih procesa učenja. Umesto da se prvenstveno postavljaju kao prenosnici znanja, nastavnici preuzimaju ulogu dizajnera učenja koji osmišljaju podsticaje, olakšavaju dijalog i podržavaju iterativni razvoj. Učenici imaju koristi od jasnog vođenja kroz svaku fazu pripovedanja, od konceptualizacije do prezentacije, ali istovremeno zadržavaju vlasništvo nad svojim narativima.

Efikasna nastava uz DST počinje planiranjem. Nastavnici treba da razmotre na koji način pripovedanje odgovara ishodima kursa, jezičkim ciljevima i strategijama procene. Jednako je važno uspostaviti realistične vremenske okvire, jer izrada digitalne priče uključuje pisanje nacрта, reviziju, eksperimentisanje sa medijima i doterivanje finalnog proizvoda. Podela procesa na upravljive faze pomaže u sprečavanju kognitivnog preopterećenja i omogućava učenicima da se usmere i na jezičku tačnost i na izražajnu jasnoću.

Podjednako je važno pripremiti učenike za refleksivnu dimenziju pripovedanja. Podsticanje učenika da razmišljaju o publici, svrsi i poruci promoviše dublje angažovanje i podržava promišljeniju komunikaciju. Kratki refleksivni podsticaji, diskusije među vršnjacima i povremene provere napretka mogu pomoći učenicima da artikuliraju svoje izbore i prepoznaju sopstveni razvoj.

Na kraju, nastava uz DST najviše dolazi do izražaja u okruženjima gde se podstiče istraživanje, a greške se posmatraju kao deo procesa učenja. Kada nastavnici neguju kulturu u učionici koja vrednuje eksperimentisanje, učenici su spremniji da testiraju ideje, revidiraju svoj rad i pristupe jeziku kao fleksibilnom sredstvu izražavanja, a ne kao rigidnom sistemu koji treba savladati.

📌 **Da razmotrimo ključne koncepte:** Šta je [DST](#)

📌 **Vratimo se na teorijske postavke:** [Poglavlje 2: Digitalno pripovedanje](#)

3.2 Primeri nastavnih planova

Primeri nastavnih planova prikazani u ovom poglavlju preuzeti su iz faze implementacije projekta E-Stories (WP3) i partnerske institucije su ih uspešno primenile u stvarnim univerzitetskim nastavnim okruženjima. Oni predstavljaju odabranu zbirku nastavnih praksi razvijenih i testiranih tokom projekta, odražavajući autentična iskustva u nastavi, a ne hipotetičke modele.

Polazeći od pedagoških osnova razmatranih u ranijim poglavljima, ovi nastavni planovi pokazuju kako se digitalno pripovedanje (Digital Storytelling – DST) može integrisati u nastavu jezika na praktičan i smislen način. Svaki plan ilustruje pristupe koji su podržali angažovanje studenata, kreativno izražavanje, saradnju i svrsishodnu upotrebu jezika u različitim akademskim kontekstima.

Umesto da propisuju fiksne procedure, nastavni planovi su zamišljeni kao prilagodljivi resursi koje nastavnici mogu da modifikuju u skladu sa jezičkim nivoom svojih studenata, ciljevima kursa i institucionalnim okruženjem. Njihovo poreklo u realnoj učioničkoj praksi čini ih posebno vrednim kao primere izvodljive i prenosive prakse.

Izbor takođe naglašava kolaborativnu prirodu projekta, okupljajući doprinose svih partnerskih institucija. Na taj način, nastavni planovi odražavaju raznovrsne nastavne stilove, profile učenika i obrazovne kontekste, nudeći nastavnicima širok spektar ideja za integraciju digitalnog pripovedanja u sopstvene kurseve.

Predstavljanjem praksi koje su već primenjene i unapređene, ovo poglavlje ima za cilj da podrži nastavnike u sigurnom usvajanju DST pristupa i njegovom prilagođavanju sopstvenim nastavnim kontekstima.

Ovde možete da nađete nastavne planove:

-  [Modul 1](#)
-  [Modul 2](#)
-  [Modul 3](#)
-  [Modul 4](#)
-  [Modul 5](#)
-  [Modul 6](#)
-  [Modul 7](#)
-  [Modul 8](#)

 Ovde su alati koji podržavaju ove aktivnosti: [Predloženi tehnički alati](#)
 Vratimo se na pedagoške osnove: [2.2 Pedagoška vrednost DST](#)

3.3 Praktični saveti za edukatore

3.3.1 Upravljanje učionicom u multikulturalnim okruženjima

Učionice koje okupljaju učenike iz različitih jezičkih i kulturnih sredina nude bogate mogućnosti za razmenu, ali istovremeno zahtevaju promišljeno vođenje procesa učenja. Uspostavljanje zajedničkih očekivanja na početku kursa pomaže u stvaranju stabilnog okruženja u kojem se svi studenti osećaju poštovano i sposobno da doprinesu.

Jedna efikasna strategija je zajedničko kreiranje pravila ponašanja u učionici. Pozivanje studenata da zajedno definišu norme, kao što su aktivno slušanje, otvorenost prema različitim stavovima i konstruktivna povratna informacija, podstiče kolektivnu odgovornost i smanjuje

verovatnoću nesporazuma. Ova pravila treba da budu vidljiva i da se na njih učenici vraćaju tokom celog kursa.

Jasnoća u komunikaciji je posebno važna. Uputstva treba da budu strukturisana, sažeta i, kad god je moguće, podržana primerima. Vizuelna pomagala, kontrolne liste i opis zadataka korak po korak mogu smanjiti nesigurnost, naročito kod učenika koji još uvek razvijaju samopouzdanje u cilnom jeziku.

Nastavnici takođe treba da budu pažljivi prema obrascima učešća. Neki studenti su možda navikli na veoma interaktivna okruženja za učenje, dok drugi možda dolaze iz obrazovnih kultura koje daju prednost posmatranju pre aktivnog uključivanja. Pružanje različitih načina učešća, kao što su diskusije u malim grupama, pisane refleksije ili asinhroni doprinosi, pomaže da svaki učenik ima pristupačnu ulaznu tačku.

Kada dođe do razlika u tumačenju, one se mogu posmatrati kao prilike za učenje, a ne kao smetnje. Usmeravanje studenata da postavljaju dodatna pitanja i istražuju različite perspektive jača kulturu poštovanja u komunikaciji i osnažuje kolaborativni duh koji je ključan za projekte pripovedanja.

3.3.2 Podsticanje kreativnosti i saradnje

Kreativnost se razvija kada učenici shvate da se originalnost podstiče, a ne procenjuje u odnosu na jedan jedini „tačan“ model. Nastavnici mogu da podržee ovakav način razmišljanja tako što će pripovedanje predstaviti kao otvoreni okvir koji obuhvata različite žanrove, tonove i narativne strukture.

Pružanje izbora je snažan motivacioni faktor. Omogućavanje učenicima da biraju teme koje su im bliske njihovim interesovanjima često dovodi do većeg angažovanja i istrajnosti. Istovremeno, blago usmeravanje, poput sesija zajedničkog razmatranja potencijalnih ideja, konceptualnih mapa ili narativnih podsticaja, može da pomogne učenicima da prevaziđu početnu nesigurnost.

Saradnja ima koristi od namerno strukturisanog pristupa. Dodeljivanje jasnih uloga unutar grupa (na primer, koordinator, urednik, medijski stručnjak ili narator) podstiče odgovornost i pomaže u uravnoteženju doprinosa. Rotiranje ovih uloga kroz projekte obezbeđuje da učenici iskuse različite odgovornosti i razviju širi skup veština.

Prakse davanja povratnih informacija takođe oblikuju kreativnu klimu. Naglašavanje formativne povratne informacije umesto isključivo evaluativnih komentara podstiče učenike da unapređuju svoj rad bez straha od neuspeha. Strukturisane aktivnosti vršnjačke evaluacije, vođene konkretnim pitanjima, mogu da pomognu učenicima da daju praktične sugestije, istovremeno produbljujući njihove analitičke veštine.

Važno je da nastavnici podstiču radoznalost i fleksibilnost. Pokazivanje otvorenosti prema neočekivanim idejama šalje signal da se inovacija vrednuje, čime se učvršćuje poruka da kreativnost nastaje kroz istraživanje, a ne kroz savršenstvo.

3.3.3 Integrisanje pripovedanja i tehnologije

Integracija pripovedanja i tehnologije je najefikasnija kada digitalni alati služe pedagoškim namerama, a ne kada ih određuju. Nastavnici se stoga podstiču da polaze od cilja učenja, odnosno od toga šta učenici treba da saopšte ili pokažu, pre nego što odaberu tehnološki medij.

Postepen pristup usvajanju alata često je koristan. Uvođenje ograničenog broja platformi i ostavljanje vremena za upoznavanje sa njima smanjuje tehničku frustraciju i omogućava učenicima da se usmere na kvalitet narativa. Kratke demonstracije ili tutorijali mogu dodatno podržati samostalnost.

Fleksibilnost je takođe od ključnog značaja. Učenici se mogu značajno razlikovati u prethodnom iskustvu sa digitalnim okruženjima; nuđenje alternativnih formata ili izbora alata može pomoći da se te razlike uvažavaju bez ugrožavanja ciljeva učenja.

Pažnju treba posvetiti i etičkoj i odgovornoj upotrebi digitalnih materijala. Razgovor o temama kao što su navođenje izvora, autorska prava i poštovanje reprezentacije podstiče digitalnu svest i istovremeno priprema studente za širu akademsku praksu.

Na kraju, pružanje mogućnosti za deljenje, bilo kroz prikazivanje u učionici, onlajn galerije ili prezentacije u manjim grupama, jača osećaj svrhe iza digitalne produkcije. Svest da će njihov rad doći do publike često motiviše učenike da unaprede i jezik i prezentaciju, pretvarajući pripovedanje u smislen komunikativni čin.

Poglavlje 4: Upotreba e-platforme (Moodle)

4.1 Svrha Moodle platforme razvijene u okviru projekta E-Stories

E-Stories platforma za učenje razvijena je kako bi se podržao pedagoški okvir opisan u prethodnim poglavljima ovog priručnika. On obezbeđuje onlajn okruženje u kojem se DST može sistematski primenjivati u učenju jezika, omogućavajući i studentima i nastavnicima da se uključe u strukturisane, multimodalne materijale za učenje.

Kao što je navedeno u poglavljima 1 i 2, platforma operacionalizuje osnovne principe projekta kombinujući jezičku praksu, digitalnu produkciju, saradnju i refleksiju. Ona predstavlja praktično proširenje konstruktivističkog i socijalno-konstruktivističkog pristupa koji stoji u osnovi metodologije projekta E-Stories, omogućavajući učenicima da aktivno kreiraju i dele digitalne narative te da promišljaju o njima.

Platforma je osmišljena za samostalnu i vođenu upotrebu. Nastavnici je mogu integrisati u nastavu uživo, kombinovanu nastavu ili onlajn kontekste, dok učenici mogu da koriste materijale autonomno kako bi podržali razvoj jezika i digitalnih kompetencija.

4.2 Pregled E-Stories Moodle platforme

Platforma E-Stories je slobodno dostupna i ne zahteva od korisnika da kreiraju nalog. Ovakav dizajn otvorenog pristupa obezbeđuje inkluzivnost i široku upotrebljivost u različitim obrazovnim kontekstima i geografskim lokacijama. Dostupna je na: <https://lms.e-stories.com.tr/>

Kursevi su organizovani prema:

- ciljnoj grupi (studenti ili edukatori)
- jeziku (engleski, turski, nemački, grčki, srpski i španski)

Ovakva struktura omogućava edukatorima da izaberu kurseve koji najbolje odgovaraju njihovom nastavnom kontekstu i jezičkim potrebama učenika. Kao što je ranije navedeno u ovom vodiču, višejezična dostupnost podržava inkluzivno i interkulturalno učenje, omogućavajući pristup kako na jezicima zemlje domaćina, tako i na lingua franca jezicima.

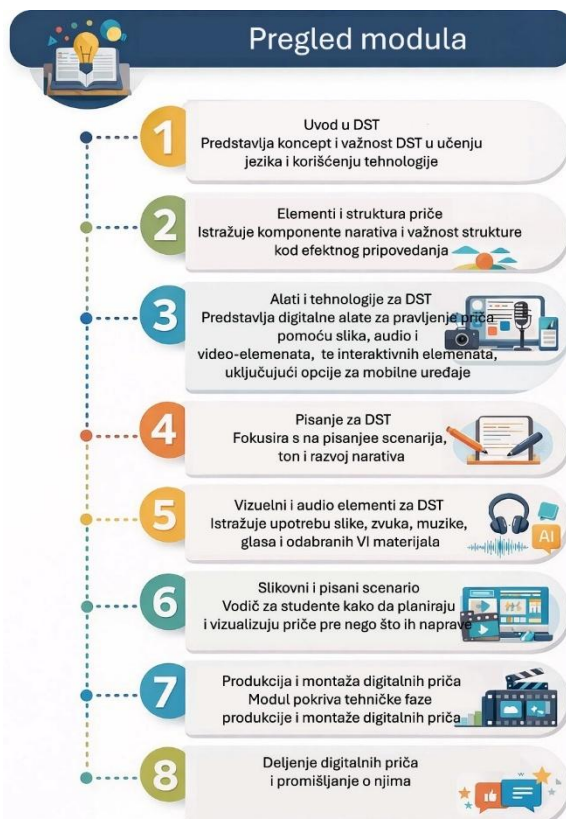
4.3 Struktura kursa i moduli

Platforma sadrži onlajn kurs od osam modula koji je usmeren na digitalno pripovedanje (DST) kao metodu za razvijanje jezičkih veština i veština korišćenja tehnologije. Iako moduli prate logičan redosled, oni su osmišljeni tako da budu fleksibilni i mogu se koristiti nezavisno ili selektivno, u zavisnosti od pedagoških ciljeva.

Modularna struktura podržava projektni pristup predstavljen u Poglavlju 3, omogućavajući nastavnicima da prilagode redosled u skladu sa dizajnom svog kurikuluma.

4.4 Pregled modula

Svaki modul doprinosi postepenom razvoju jezičkih, digitalnih i refleksivnih veština, kako je razmatrano u poglavljima 2 i 3.



4.5 Materijali i aktivnosti za učenje

Svi moduli prate doslednu strukturu materijala, što doprinosi jasnoći i jednostavnosti korišćenja kako za studente, tako i za nastavnike. Svaki modul obično uključuje:

- *Uvodni video:* Pregled fokusa modula. Video-snimci su na engleskom jeziku i uključuju titlove na dostupnim jezicima kursa, čime se podržava pristupačnost.
- *Prezentacija (PDF):* Slajdovi za preuzimanje koji sažimaju ključne koncepte i nastavni sadržaj.
- *Kviz:* Kratki kvizovi sa pitanjima koja nude višestruki izbor, a koji omogućavaju polaznicima da provere svoje razumevanje sadržaja modula.
- *Zadatak:* Praktični zadaci koji podstiču polaznike da primene teorijska znanja na sopstvene DST projekte.
- *Dodatni resursi:* Opcioni linkovi ka video-snimcima, alatima ili literaturi koji proširuju učenje izvan osnovnih materijala.

Ova struktura je usklađena sa pedagoškim naglaskom na refleksiju, praksu i autonomiju učenika, o kojima je ranije bilo reči u priručniku.

4.6 Upotreba platforme za potrebe podučavanja

Nastavnici mogu da integrišu E-Stories platformu u svoju nastavu na više načina:

- kao dodatni resurs koji podržava nastavu u učionici
- kao deo kombinovanog modela učenja koji povezuje onlajn i aktivnosti uživo
- kao samostalni onlajn kurs za autonomno ili vođeno učenje

Nastavnici mogu da dodele određene module u skladu sa ciljevima časa, koriste video-snimke i prezentacije kao pripremni materijal ili uključe zadatke u šire DST projekte. Platforma podržava kolaborativno učenje podsticanjem vršnjačkih povratnih informacija, diskusije i refleksije, u skladu sa interaktivnom pedagogijom predstavljenom u Poglavlju 1.

 **Kombinujte sa aktivnostima na času**
[Poglavlje 3: Nastavni planovi](#)

4.7 Praćenje napretka i evaluacija

Procena u okviru platforme je prvenstveno formativna i podržava učenje kroz refleksiju, a ne isključivo kroz sumativnu evaluaciju. Kvizovi pomažu učenicima da prate svoje razumevanje, dok zadaci podstiču dublje uključivanje u jezik i digitalnu produkciju.

Nastavnici se podstiču da:

- koriste zadatke kao dokaz napretka u jezičkim i digitalnim veštinama
- organizuju aktivnosti vršnjačke povratne informacije u skladu sa Modulom 8
- povežu zadatke zasnovane na platformi sa rubrikama za procenu predstavljenim u Poglavlju 3

Refleksija o procesu i ishodu dodatno osnažuje konstruktivistički ciklus učenja razmatran u Poglavlju 2.

4.8 Tehnička podrška i rešavanje problema

Platforma E-Stories je osmišljena tako da bude intuitivna i jednostavna za korišćenje. Kako nije potrebna prijava, barijere za pristup su svedene na minimum. Korisnici koji imaju tehničke poteškoće ili žele da daju povratne informacije mogu kontaktirati koordinatora projekta putem veb-sajta projekta.

Dodatne informacije o projektu, ažuriranja i povezani resursi dostupni su na:
<https://e-stories.com.tr/>

Detaljan tehnički korisnički priručnik ostaje dostupan kao poseban dokument za korisnike kojima je potrebno vođstvo korak po korak pri navigaciji kroz platformu.

Poglavlje 5: Zaključci i resursi

5.1 Ključna razmatranja i uticaj projekta

Projekat E-Stories pokazuje kako digitalno pripovedanje (DST) može da funkcioniše kao snažan pedagoški pristup u podršci stranim studentima na univerzitetima u razvoju jezičke kompetencije, digitalnih veština i interkulturalne svesti. Kroz ovaj vodič, DST nije predstavljen samo kao tehnička aktivnost, već kao proces učenja usmeren na studenta koji je zasnovan na konstruktivističkim i socijalno-konstruktivističkim principima.

Ključni uvid projekta jeste da učenje jezika postaje smislenije kada su učenici aktivno uključeni u autentične komunikacione zadatke koji im omogućavaju da izraze lična iskustva, kulturne identitete i perspektive. Kombinovanjem jezičke prakse i digitalne produkcije, DST transformiše učenike iz pasivnih primalaca znanja u aktivne tvorce značenja, podstičući autonomiju, motivaciju i samopouzdanje.

Drugi važan nalaz jeste značaj saradnje i refleksije. Vršnjačka interakcija, povratne informacije i zajednički procesi pripovedanja podržavaju i razvoj jezika i socijalnu inkluziju, posebno u višejezičnim i multikulturalnim učionicama. DST takođe stvara prostor u kojem se mišljenja učenika vrednuju, doprinoseći inkluzivnijim obrazovnim praksama.

Za nastavnike, projekat naglašava vrednost integracije pedagogije, sadržaja i tehnologije. Umesto da se digitalni alati uvode kao dodatak, E-Stories pokazuje kako tehnologija može smisleno da podrži pedagoške ciljeve kada je usklađena sa ciljevima učenja jezika. Ovakav pristup doprinosi profesionalnom razvoju nastavnika i njihovoj spremnosti da odgovore na izazove savremenog visokog obrazovanja.

U celini, projekat E-Stories potvrđuje da DST može da bude most između učenja jezika, digitalne pismenosti i interkulturalnog obrazovanja, nudeći održive i prilagodljive modele nastave u različitim akademskim kontekstima.

Da sumiramo

Šta pokazuje E-Stories

- Digitalno pripovedanje (digital storytelling) stvara značajne mogućnosti za autentičnu upotrebu jezika.
- Zadaci zasnovani na narativu jačaju interkulturnu svest i identitet učenika.
- Integracija tehnologije povećava angažovanje kada je vođena jasnim pedagoškim ciljevima.
- Strukturirani pristupi zasnovani na projektima podržavaju saradnju i kreativnost.
- Održivi besplatni resursi obezbeđuju dugoročni uticaj i nakon završetka projekta.

5.2 Povezivanje pedagogije i prakse: WP2 i WP3

Projekat E-Stories je strukturiran oko komplementarnih radnih paketa koji obezbeđuju prevođenje pedagoške teorije u strukturisana iskustva učenja i digitalnu infrastrukturu. Dok ovaj priručnik pruža konceptualni i metodološki okvir, radni paketi WP2 i WP3 operacionalizuju

ove principe kroz strukturisane kurseve i namensko elektronsko okruženje za učenje. Zajedno, ove komponente funkcionišu kao operativna okosnica projekta, pretvarajući teorijske uvide u konkretne nastavne i obrazovne prakse.

5.2.1 WP2 - Moduli: Strukturisana pedagoška implemeentacija

WP2 obezbeđuje strukturirani kurikularni okvir projekta E-Stories. Osmonedeljni moduli kursa sistematski vode učenike od osnovnih koncepata pripovedanja do izrade i prezentacije kompletnih digitalnih narativa (videti Poglavlje [2.5.2](#) za detaljan opis).

Pedagoški posmatrano, WP2 operacionalizuje:

- konstruktivističke i socijalno-konstruktivističke principe
- učenje jezika zasnovano na zadacima i projektima
- integrisani razvoj jezičkih, digitalnih i interkulturalnih kompetencija

Moduli nude strukturiranu (scaffolded) putanju učenja koja podržava postepeni razvoj veština uz očuvanje kreativne autonomije.

Nastavnici mogu da koriste module:

- sekvencijalno, kao kompletan kurs koji podržava progresivni razvoj veština
- selektivno, kroz integraciju pojedinačnih modula u postojeće kurseve jezika ili projektno zasnovane aktivnosti

Modularni dizajn omogućava fleksibilnost i prilagođavanje različitim nivoima jezika, institucionalnim kontekstima i ishodima učenja, uz istovremeno održavanje usklađenosti sa pedagoškim principima razmatranim u Poglavljima 1–3.

5.2.2 WP3 - e-platforma: Digitalna infrastruktura za učenje

WP3 obezbeđuje digitalno okruženje za učenje koje održava i proširuje pedagoški okvir uveden u ovom priručniku. Platforma zasnovana na [Moodle](#) služi kao strukturiran prostor za pristup resursima, predaju zadataka, vršnjačku interakciju i formativnu procenu.

Pored svoje tehničke funkcije, platforma podržava:

- modele kombinovane (blended) i onlajn nastave
- kolaborativnu izgradnju znanja
- kontinuiranu povratnu informaciju i refleksiju
- pristupačne i inkluzivne puteve učenja

Platforma omogućava nastavnicima da primene E-Stories metodologiju u uživo nastavi, kombinovanoj nastavi ili onlajn nastavi. Spajanjem strukturisanog sadržaja i fleksibilnog pristupa, ona obezbeđuje da se pedagoški koncepti predstavljeni ranije u priručniku prenesu u svakodnevnu nastavnu praksu.

Zajedno, WP2 i WP3 čine praktični okvir implementacije E-Stories metodologije. Oni obezbeđuju to da pedagoška vizija izložena u ovom priručniku bude ugrađena u strukturisano kurikularno planiranje i podržana održivom digitalnom infrastrukturom.

5.3 Preporučeni tehnički alati za DST

Pored alata predstavljenih u okviru modula kursa E-Stories, nastavnici mogu da istraže i niz digitalnih tehnologija koje podržavaju različite faze DST procesa. Alati navedeni u nastavku grupisani su prema pedagoškoj funkciji i podeljeni na besplatne i pretplatničke opcije kako bi se omogućio informisan izbor.

Prilikom odabira alata, nastavnicima se preporučuje da prioritet daju dostupnosti, jednostavnosti upotrebe, zaštiti podataka i usklađenosti sa obrazovnim ciljevima, a ne tehničkoj složenosti.

5.3.1 Planiranje priče i alati za slikovni scenario

Podrška narativnoj strukturi, sekvenciranju i organizaciji projekta

Besplatni alati:

- [Storyboard That](#) (besplatna verzija)
Alat za slikovni scenario pogodan za planiranje narativa, likova i scena.
- [Canva Storyboard Templates](#) (besplatna verzija)
Korisno za planiranje toka priče i vizuelnih elemenata korišćenjem unapred pripremljenih šablona.
- [Google Docs/Google Slides](#)
Alati za kolaborativno planiranje i pisanje scenarija idealni su za ranu fazu izrade nacrtu i vršnjačku povratnu informaciju.

Alati zasnovani na pretplati:

- [Storyboard That – Nastavni planovi](#): Nudi proširene funkcije za upotrebu u učionici i potonju evaluaciju.
- [Milanote](#): Vizuelni alat za planiranje i kolektivno genrisanje ideja pogodan za složene narativne projekte.

5.3.2 Alati za snimanje i montiranje audio sadržaja

Podrška naraciji, vežbanju izgovora, dizajnu zvuka i refleksiji

Besplatni alati:

- [Audacity](#)
Audio editor otvorenog koda pogodan za snimanje, uređivanje i unapređivanje naracije.
- [Vocaroo](#)
Jednostavan snimač glasa zasnovan na veb pregledaču, idealan za brze zadatke naracije.
- [Online Voice Recorder](#)
Jednostavan alat za snimanje i izvoz audio fajlova bez instalacije.

Alati zasnovani na pretplati:

- [Soundtrap for Education](#)
Platforma u oblaku za snimanje i saradnju putem zvuka, dizajnirana za upotrebu u učionici.

- [Adobe Audition](#)

Napredni softver za audio montažu, pogodan za projekte višeg nivoa.

5.3.3 Alati za kreiranje i montiranje video sadržaja

Kombinovanje teksta, slika, audio i video sadržaja u digitalne priče

Besplatni alati:

- [Clipchamp](#) (besplatna verzija)
Video editor zasnovan na pretraživaču sa osnovnim funkcijama pripovedanja.
- [OpenShot](#)
Video editor pogodan za početnike i korisnike srednjeg nivoa.
- [iMovie](#) (macOS/iOS)
Korisnički prilagođen softver za uređivanje videa za Apple uređaje.

Alati zasnovani na pretplati:

- [WeVideo for Education](#)
Alat za kolaborativno video uređivanje zasnovan na kladu koji se široko koristi u školama.
- [Adobe Premiere Pro](#)
Profesionalni softver za video montažu pogodan za napredne projekte pripovedanja.
- [Davinci Resolve](#)
Profesionalni softver za video montažu pogodan za napredne projekte pripovedanja.

5.3.4 Alati za prezentaciju i animaciju

Podrška vizuelnom pripovedanju, multimodalnom izražavanju i narativnom sekvencioniranju

Besplatni alati:

- [Microsoft PowerPoint/Google Slides](#)
Široko dostupni alati za jednostavne animirane ili narativne digitalne priče.
- [Canva](#) (Besplatna verzija)
Alat za vizuelno pripovedanje sa šablonima pogodnim za početnike.
- [Genially](#) (Besplatna verzija)
Interaktivne prezentacije i pripovedanje priča uz vizuelne elemente.

Alati zasnovani na pretplati:

- [Prezi](#)
Nelinearni alat za prezentaciju pogodan za dinamičko pripovedanje priča.
- [Powtoon for Education](#)
Alat za animaciju osmišljen u svrhu obrazovanja.

5.3.5 Kolaborativne platforme

Praćenje grupnog rada, vršnjačke povratne informacije i zajedničke produkcije

Besplatni alati:

- [Google Workspace](#) (dokumenta, slajdovi, virtuelni drajv)
Saradnja u realnom vremenu kada je u pitanju pisanje scenarija, planiranje i vršnjačka povratna informacija.
- [Padlet](#) (Besplatna verzija)
Digitalni zid za deljenje priča, refleksija i povratnih informacija.

Alati zasnovani na pretplati:

- [Microsoft Teams](#) (Nastavni planovi)
Kolaborativna platforma za komunikaciju, deljenje fajlova i povratnu informaciju.
- [Moodle](#) (Hostovana rešenja)
Sistem za upravljanje učenjem koji podržava kolaborativne radne tokove digitalnog pripovedanja (DST).

5.3.6 Pedagoška razmatranja za izbor alata

Navedeni alati treba da budu birani u odnosu na ishode učenja, a ne kao cilj sami po sebi. Kao što je naglašeno kroz ovaj vodič, efikasna DST zavisi od:

- smislenog korišćenja jezika,
- mogućnosti za refleksiju i saradnju, i
- usklađenosti između pedagogije, sadržaja i tehnologije.

Edukatori se podstiču da uvode alate postepeno i da omoguće studentima da se fokusiraju na priču, jezik i značenje, a ne samo na tehničko savladavanje alata.

Da sumiramo

Predloženi alati za DST

- Izaberite alate koji se jasno usklađuju sa pedagoškim ciljevima i narativnim namerama.
- Dajte prioritet pristupačnosti, jednostavnosti i kompatibilnosti na različitim uređajima.
- Uvodite tehnologiju postepeno kako biste izbegli kognitivno preopterećenje.
- Koristite kolaborativne platforme za podršku vršnjačkoj povratnoj informaciji i zajedničkoj izgradnji znanja.
- Zapamtite da efikasno digitalno pripovedanje zavisi od svrsishodne integracije, a ne od tehničke složenosti.

Nazad na implementaciju:  [Poglavlje 3: Nastavni planovi](#)

5.4 Kontinuirano stručno usavršavanje

Edukatori koji žele da prodube svoje angažovanje sa digitalnim pripovedanjem (DST) i njegovim pedagoškim osnovama mogu da konsultuju sledeću naučnu literaturu, otvorene resurse i profesionalne mreže. Ovi materijali podržavaju reflektivnu praksu i pomažu nastavnicima da prilagode DST pristupe različitim obrazovnim kontekstima.

5.4.1 DST: Teorijska osnova i pedagoške perspektive

Ovi radovi istražuju digitalno pripovedanje (DST) kao pedagošku, kulturnu i narativnu praksu, pružajući teorijsku osnovu za njegovu primenu u obrazovanju.

Brailas, A. (2021). Digital storytelling and the narrative turn in psychology: Creating spaces for collective empowerment. *Global Journal of Community Psychology Practice*, 12(4), 1–19.

Lambert, J. (2009). Where it all started: The centre for digital storytelling in California. In J. Hartley & K. McWilliam (Eds.), *Story Circle: Digital storytelling around the world* (pp. 79–90). Wiley-Blackwell.

Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 30(30), 17–29.

Ohier, J. (2007). Art, storytelling, and the digital economy. *SchoolArts*, 107(2), 58–59.

Mello, R. (2001). The power of storytelling: How oral narrative influences children's relationships in classrooms. *International Journal of Education & the Arts*, 2(1), 1–15.

5.4.2 DST u učenju jezika i TESOL kontekstu

Ove studije se posebno fokusiraju na primenu DST-a u okruženjima za učenje stranih jezika, drugog jezika i višejezičnog učenja.

Normann, A. (2011). *Digital storytelling in second language learning: A qualitative study on students' reflections on potentials for learning* (Master's thesis). NTNU.

Shelby-Caffey, C., Úbédá, E., & Jenkins, B. (2014). Digital storytelling revisited: An educator's use of an innovative literacy practice. *The Reading Teacher*, 68(3), 191–199.

Kendrick, M., Early, M., Michalovich, A., & Mangat, M. (2022). Digital storytelling with youth from refugee backgrounds. *TESOL Quarterly*, 56, 961–984.

Fokides, E. (2016). Using autobiographical digital storytelling for the integration of a foreign student. *Journal of Information Technology Education*, 15(1), 99–115.

Grisby, Y., Theard-Griggs, C., & Lilly, C. (2015). (Re)claiming voices: Digital storytelling and second language learners. *Acta Technologica Dubnicae*, 5(1), 60–67.

Tyrou, I. (2022). Undergraduate students' perceptions and attitudes about foreign language-related digital storytelling. *International Journal of Education*, 10(1), 41–55.

5.4.3 DST i razvoj jezičkih veština

Ova grupa ističe empirijska istraživanja koja ispituju efekte DST-a na specifične jezičke veštine.

Akdamar, N. S. (2021). *Effects of digital storytelling on listening skills of foreign language learners* (Master's thesis). Başkent University.

Aydın, E. (2019). *The effect of digital storytelling on creative writing skills in teaching Turkish to foreigners* (Doctoral dissertation). İnönü University.

Avcı, A., & Hol, D. (2023). *DIGIFLYERS: A digital storytelling program to improve listening performance*. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (66), 446–474.

Esen, M. (2019). *Digital storytelling in the ELT classroom: Promoting speaking skills* (Master's thesis). Bilkent University.

Ölmez, E. (2023). *The effect of digital storytelling on writing skills and foreign language anxiety* (Master's thesis). Hacettepe University.

Yamac, A., & Ulusoy, M. (2016). The effect of digital storytelling on writing skills. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 9(1), 59–86.

Munajah, R., Sumantri, M. S., & Yufiarti, Y. (2022). Improving students' writing skills through digital storytelling. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 3(1), 579–585.

Radaideh, E., Al-Jamal, D., & Sa'di, I. (2020). Digital storytelling in reading comprehension. *Universal Journal of Educational Research*, 8, 2621–2633.

Nair, V., & Yunus, M. (2021). A systematic review of digital storytelling in improving speaking skills. *Sustainability*, 13, 9829.

5.4.4 DST, inkluzija i obrazovanje migranata/izbeglica

Ove reference se bave DST kao alatom za inkluziju, izražavanje identiteta i interkulturalno učenje.

- Martinidou, E. (2022). *Digital storytelling in language learning activities with migrant children* (MA thesis). Hellenic Open University.
- Lambrou, L., Palaiologou, N., and Kassotaki, I. (2023). Digital Storytelling in Action Research: teachers' challenges in supporting refugee and migrant students for their inclusion. In Katsampoxaki-Hodgetts, K. (Ed.) (2023). *Developing Academics' Pedagogical Acuity*. Proceedings of the 1st International Conference on Higher Education Pedagogy and Faculty Development, University of Crete, Rethymnon. Retrieved from <https://tott.uoc.gr/conference/proceedings-2023/>
- Kendrick, M., Early, M., Michalovich, A., & Mangat, M. (2022). Digital Storytelling With Youth From Refugee Backgrounds: Possibilities for Language and Digital Literacy Learning. *TESOL Journal*, 56, 961-984. <https://doi.org/10.1002/tesq.3146>
- Fokides, E. (2016). Using autobiographical digital storytelling for the integration of a foreign student. *Journal of Information Technology Education*, 15(1), 99–115.

5.4.5 Učenje zasnovano na zadacima i projektima i DST

Ovi radovi podržavaju projektno orijentisane i zadacima zasnovane osnove DST-a.

- Hung, C.-M., Hwang, G.-J., & Huang, I. (2012). A project-based digital storytelling approach. *Educational Technology & Society*, 15(4), 368–379.
- Thomas, JW (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.
- Kyrmanidou, E. (2020). Creative Writing, Digital Storytelling and the Arts in EFL: The Case of Storybird, *Multilingual Academic Journal of Education and Social Sciences*, 8(1), 136–145
- Tsigani, Ch. & Nikolakopoulou, A. (2018) Digital storytelling: a creative writing study in the foreign language classroom, *Educational Journal of the University of Patras UNESCO Chair*, 5(2), p. 67-80)

5.4.6 Obrazovanje nastavnika, TPACK i digitalna pedagogija

Ove reference podržavaju profesionalni razvoj nastavnika i integraciju tehnologije.

- Cai, W. (2016). TPACK: A New Dimension to Chinese as a Second Language Teacher Training. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icsshe-16/25859173>
- Dalim, S.F. & Azliza, N. & Ibrahim, N. & Zulkipli, Z. A. & Mohd Yusof, M.M. (2019). Digital Storytelling for 21st Century Learning: A Study on Pre-Service Teachers' Perception. *Asian Journal of University Education*, 15(3), 226-234. <https://discovery.researcher.life/article/digital-storytelling-for-21st-century-learning-a-study-on-pre-service-teachers-perception/7b78270e20cd310a85b1ceb3b3896faa>
- Belda-Medina, J. & Calvo-Ferrer, J.R. (2022). Preservice Teachers' Knowledge and Attitudes toward Digital-Game-Based Language Learning. *Education Sciences*, 12(3), 182-198. 10.3390/educsci12030182.
- Jantakoon, T. & Wannapiroon, P., & Nilsook, P. (2019). Synthesis of Framework of Virtual Immersive Learning Environments (VILEs) Based on Digital Storytelling to Enhance Deeper Learning for Undergraduate Students. *International Education Studies*, 12(4), 198-207. 10.5539/ies.v12n4p198.

5.4.7 Dizajn kursa, planiranje i obrazovni okviri

Ovi radovi podržavaju dizajn nastavnih planova i programa, postavljanje ciljeva i pedagoško planiranje.

Graves, K. (2000). *Designing language courses*. Heinle & Heinle.

Doran, G. T. (1981). There's a SMART way to write management goals and objectives. *Management Review*, 70(11), 35–45.

5.4.8 Pregledi i meta-analize o DST-u

Ovo pruža sveobuhvatan nivo perspektiva na istraživanje digitalnog pripovedanja (DST).

Sabari, N. A. S., & Hashim, H. (2023). Sustaining Education with Digital Storytelling in the English Language Teaching and Learning: A Systematic Review. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(4), 208–224.

Chen, H.L. & Chuang, Y.C. (2020). The effects of digital storytelling games on high school students' critical thinking skills. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(1), 265–274. <https://doi.org/10.1111/jcal.12487>

Adara, R. & Budiman, R. & Puspahaty, N., & Dhama, S. (2022). Using Digital Storytelling to Reduce Demotivation during Covid-19 Pandemic: A Conceptual Study. *SALEE: Study of Applied Linguistics and English Education*. 3. 230-243. 10.35961/salee.v3i2.506.

Yuliani, S., & Hartanto, D. (2021). Designing Digital Storytelling In English Online Learning. *International Journal of Educational Management and Innovation*, 2(3), 309–321. <https://doi.org/10.12928/ijemi.v2i3.4139>

Da sumiramo

Kontinuirano stručno usavršavanje

- Angažovati se u savremenim istraživanjima kako bi se informisala refleksivna i na dokazima zasnovana nastavna praksa.
- Prilagođavati DST pristupe različitim jezičkim, kulturnim i institucionalnim kontekstima.
- Učestvovati u profesionalnim mrežama i zajednicama prakse radi razmene iskustava i resursa.
- Integrisati metodologije zasnovane na zadacima i projektima kako bi se održalo smisljeno učenje jezika.
- Posmatrati DST kao evolutivnu pedagošku praksu otvorenu za inovacije i prilagođavanje.

Nazad na ključne koncepte:  [Teorijski okvir](#)

5.5 Pogled u budućnost: Održiva inovacija

Resursi obuhvaćeni ovim odeljkom nude nastavnicima različite perspektive na to kako se digitalno pripovedanje (DST) može efikasno koristiti u nastavi jezika. Oni povezuju teoriju, istraživanja i primere iz učionice koji odražavaju raznolikost učenika, konteksta i pristupa nastavi obuhvaćenih ovim priručnikom.

Umesto da predstavljaju fiksne modele koje treba slediti, ovi tekstovi pozivaju nastavnike da istražuju ideje, razmišljaju o sopstvenoj praksi i prilagođavaju aktivnosti DST-a kako bi odgovarale jezičkom nivou svojih učenika, njihovim kulturnim pozadinama i okruženjima učenja. Nastavnici se ohrabruju da izaberu resurse koji su najrelevantniji za njihove potrebe i da ih koriste kao inspiraciju za razvoj smislenih, inkluzivnih i kreativnih iskustava učenja.

Angažovanje sa ovim materijalima takođe može da podrži kontinuirani profesionalni razvoj, pomažući nastavnicima da izgrade samopouzdanje u integrisanju DST-a u svoju nastavu i da promišljeno odgovaraju na promenljive zahteve nastave jezika u digitalnim i multikulturalnim okruženjima.

Vratite se na praktičnu primenu

Poglavlje 3: Primeri nastavnih planova i saveta

6. Reference

- Adara, R. A., Budiman, R., Puspahaty, N., & Yanti, S. D. (2022). Using Digital Storytelling to Reduce Demotivation during Covid-19 Pandemic: A Conceptual Study. *SALEE: Study of Applied Linguistics and English Education*, 3(2), 230–243. <https://doi.org/10.35961/salee.v3i2.506>
- Aljohani, M. (2017). Principles of “constructivism” in Foreign Language Teaching. *Journal of Literature and Art Studies*, 7(1), 97–107.
- Alshaye, S. (2021). Digital storytelling for improving critical reading skills, critical thinking skills, and self-regulated learning skills. *Cypriot Journal of Educational Science*. 16(4), 2049-2069 <https://doi.org/10.18844/cjes.v16i4.6074>
- Azliza, N. D., Dalim, S. F., Ibrahim, N., Zulkipli, Z. A., & Mohd Yusof, M. M. (2019). Digital storytelling for 21st-century learning: A study on pre-service teachers' perception. *Asian Journal of University Education*, 15(3), 226–235.
- Bala, P., Nisi, V., & Nunes, N. J. (2024). Stories as Boundary Objects: Digital Storytelling with Migrant Communities for Heritage Discourses. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 8(CSCW1), 1-32.
- Brailas, A. (2021). Digital storytelling and the narrative turn in psychology: Creating spaces for collective empowerment. *Global Journal of Community Psychology Practice*, 12(4), 1-19. <http://dx.doi.org/10.17613/4h64-8470>
- Bruner, J. (1986). *Actual Minds, Possible Worlds*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Basyoni, A., Bee, M. S. H., & Seng, G. H. (2022). Effectiveness of using digital storytelling in enhancing critical listening skills among Saudi Ninth Graders. *Journal of Education and Social Science*, 20(3), 69-85.
- Cummins, J. (2007). Promoting literacy in multilingual contexts (Research Monograph No. 5). The Literacy and Numeracy Secretariat, Ontario Ministry of Education. <https://www.onted.ca/monographs/what-works/promoting-literacy-in-multilingual-contexts>
- de Jager, A., Fogarty, A., Tewson, A., Lenette, C., & Boydell, K. M. (2017). Digital Storytelling in Research: A Systematic Review. *The Qualitative Report*, 22(10), 2548-2582. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2017.2970>
- Dewey, J. (1929). *The Quest for Certainty*. New York: Minton.

- Donato, R. (1994). Collective scaffolding in second language learning. In J. P. Lantolf & G. Appel (Eds.), *Vygotskian approaches to second language research* (pp. 33–56). Norwood, NJ: Ablex.
- Fokides, E. (2016). Using autobiographical digital storytelling for the integration of a foreign student in the school environment. A case study. *Journal of Information Technology Education: Innovations in Practice*, 15(1), 99-115.
- Gragera, M. R., & Rodríguez, C. C. (2023). Píldoras formativas para el profesorado de lengua extranjera: propuestas didácticas basadas en el uso de TAC. In *Tecnologías emergentes y pedagogía de la innovación* (pp. 147-159). Dykinson
- Ginting, D. A., Ramadhani, M., Hassan, M., & Yusrah, Y. (2021). Enhance Students' Reading Comprehension through Digital Storytelling. *Anglo-Saxon: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris*, 12(2), 201-206.
- Grigsby, Y., Theard-Griggs, C., & Lilly, Chr. (2015). (Re)Claiming Voices: Digital Storytelling and Second Language Learners. *Acta Technologica Dubnicae*, 5(1), 10.1515/atd-2015-0034
- Hussain, R., Khan, M. Z., & Asif, M. (2021). English 4 'Once Upon a Time' in Digital Age: Impact of Digital Storytelling on Listening Skills of ESL Learners. *International Journal of Islamic Business, Administration and Social Sciences (JIBAS)*, 1(3), 41–56.
- Indriani, S., & Suteja, H. (2023). Fostering Reading Interest through Digital Storytelling for Young Learners in the Early Childhood. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 17(2), 301-306.
- Kallinikou, E., & Nicolaidou, I. (2019). Digital Storytelling to Enhance Adults' Speaking Skills in Learning Foreign Languages: A Case Study. *Multimodal Technologies and Interaction*, 3(3), 59. <https://doi.org/10.3390/mti3030059>
- Kapur, R. (2018). The Significance of Social Constructivism in Education. <https://www.researchgate.net/publication/323825342>
- Karakuş, M., Türkkan, B. T., & Namlı, N. A. (2020). Investigation of the effect of digital storytelling on cultural awareness and creative thinking. *Education and Science*, 45(203), 309-326.
- Katifori, A., Perry, S., Vayanou, M., Antoniou, A., Ioannidis, I. P., McKinney, S., ... & Ioannidis, Y. (2020). "Let them talk!" exploring guided group interaction in digital storytelling experiences. *Journal on Computing and Cultural Heritage (JOCCH)*, 13(3), 1-30.
- Kaufman, D. (2004). Constructivist issues in language learning and teaching. *Annual Review of Applied Linguistics*, 24, 303-319.
- Kelly, G. J. (2012). Epistemology and educational research. In *Handbook of complementary methods in education research* (pp. 33-55). Routledge.
- Kendrick, M., Early, M., Michalovich, A., & Mangat, M. (2022). Digital Storytelling With Youth From Refugee Backgrounds: Possibilities for Language and Digital Literacy Learning. *TESOL Journal*, 56, 961-984. <https://doi.org/10.1002/tesq.3146>
- Lambert, J. (2009). Where it all started: The Centre for Digital Storytelling in California. In J. Hartley & K. McWilliam (Eds.), *Story circle: Digital storytelling around the world* (pp. 79-90). Oxford, UK: Wiley-Blackwell.
- Martinidou, E. (2022, January). Postgraduate Dissertation, Digital storytelling in language learning activities with migrant children. <https://apothesis.eap.gr/handle/repo/54640>

- McKillop, C. (2005). Storytelling grows up: using storytelling as a reflective tool in higher education. Paper presented at the Scottish Educational Research Association conference (SERA 2005), 24-26 November, Perth, Scotland.
- Mello, R. (2001). The Power of Storytelling: How Oral Narrative Influences Children's Relationships in Classrooms. *International Journal of Education & the Arts*, 2(1), 1-15.
- Mohammed, S., & Kinyo, L. (2020). Constructivist theory as a foundation for the utilization of digital technology in the lifelong learning process. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 21(4), 90-109.
- Munajah, R., Sumantri, M. S., & Yufiarti, Y. (2023). The use of digital storytelling to improve students' writing skills. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 3(1), 579–585. <https://doi.org/10.25082/AMLER.2023.01.006>
- Nair, V., & Yunus, M. M. (2021). A Systematic Review of Digital Storytelling in Improving Speaking Skills. *Sustainability*, 13(17), 9829. <https://doi.org/10.3390/su13179829>
- Normann, A. (2011). Digital storytelling in second language learning: A qualitative study on students' reflections on potentials for learning. Master's thesis, NTNU, Trondheim.
- Humairoh, N. M. F. (2023). Building undergraduate students' cultural identity through digital storytelling. *Communication Teacher*, 37(3), 235-245.
- Ohier, J. (2007). Art, storytelling, and the digital economy. *SchoolArts: The Art Education Magazine for Teachers*, 107(2), 58-59.
- Phillips, D. C. (1995). The good, the bad, and the ugly: The many faces of constructivism. *Educational Researcher*, 24(7), 5-12.
- Piaget, J. (1980). The psychogenesis of knowledge and its epistemological significance. In M. Piatelli-Palmarini (Ed.), *Language and learning* (pp. 23-34). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Radaideh, E., Al-Jamal, D., & Sa'di, I. (2020). Digital storytelling: time to be considered in reading comprehension. *Universal Journal of Educational Research*, 8(6), 2621-2633. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080645>
- Robin, B. (2006). The Educational Uses of Digital Storytelling. In C. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. Willis (Eds.), *Proceedings of SITE 2006--Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 709-716). Orlando, Florida, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved September 15, 2025, from <https://www.learntechlib.org/primary/p/22129/>.
- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 17-29.
- Rodríguez, C. L., García-Jiménez, M., Massó-Guijarro, B., & Cruz-González, C. (2021). Digital storytelling in education: A systematic review of the literature. *Review of European Studies*, 13, 13.
- Sabari, N. A. S., & Hashim, H. (2023). Sustaining Education with Digital Storytelling in the English Language Teaching and Learning: A Systematic Review. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(4), 208–224.
- Sánchez-Rivas, E., Ramos-Núñez, M. F., Ruiz-Palmero, J., & Rubio-Gragera, M. (2023). Review of scientific production concerning Storytelling mediated by technology between 2019 and 2022 through SCOPUS. *Research Square*. <http://dx.doi.org/10.21203/rs.3.rs-3596531/v1>

- Sembiring, D. L. B., & Simajuntak, D. C. (2023). Digital storytelling as an alternative teaching technique to develop vocabulary knowledge of EFL learners. *Journal of Languages and Language Teaching*, 11(2), 211-224.
- Selçuk, Z. V., Mercan, G., & Köseoğlu, P. (2023). Research on Digital Storytelling (DST) in the Context of Information and Communication Technologies (ICT): A Systematic Review (January 2018-June 2023). *Milli Eğitim Dergisi*, 52(1), 941-970.
- Shelby-Caffey, C., Úbėda, E., & Jenkins, B. (2014). Digital storytelling revisited: An Educator's use of an innovative literacy practice. *Reading Teacher*, 68(3), 191–199. <https://doi.org/10.1002/trtr.1273>
- Swain, M., Brooks, L., & Tocalli-Beller, A. (2002). Peer-peer dialogue as a means of second language learning. *Annual Review of Applied Linguistics*, 22, 171–185.
- Tam, M. (2000). Constructivism, instructional design, and technology: Implications for educational technology and society. *Educational Technology Society*, 3(2), 50-60.
- Tanrikulu, F. (2022). Students' perceptions about the effects of collaborative digital storytelling on writing skills. *Computer Assisted Language Learning*, 35(5-6), 1090-1105.
- Yuliani, S., & Hartanto, D. (2021). Designing Digital Storytelling in English Online Learning. *International Journal of Educational Management and Innovation*, 2(3), 309–321. <https://doi.org/10.12928/ijemi.v2i3.4139>