

---

Martina Erhart, Elizabeta Jenko, Štefan Oraže

**si.novinar/a: didaktična igra za učenje slovenščine kot tujega jezika  
s posebnim poudarkom na jeziku javne domene**

---

objavljeno v:

Hotimir Tivadar (ur.): *Slovenski javni govor in jezikovno-kulturna (samo)zavest.*

*Obdobja 38.* Ljubljana: Znanstvena založba Filozofske fakultete, 2019.

<https://centerslo.si/simpozij-obdobja/zborniki/obdobja-38/>

© Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta, 2019.

## SI.NOVINOR/A: DIDAKTIČNA IGRA ZA UČENJE SLOVENŠČINE KOT TUJEGA JEZIKA S POSEBNIM POUČENJEM NA JEZIKU JAVNE DOMENE

**Martina Erhart**

Dunaj  
erhart.tine@gmail.com

**Elizabeta Jenko**

Inštitut za slavistiko, Dunaj  
elizabeta.jenko@univie.ac.at

**Štefan Oraže**

Dunaj  
stefan.oraže@gmx.at

DOI:10.4312/Obdobja.38.457-464

Prispevek se posveča slovenščini kot tujemu jeziku v javni domeni. Prvi stiki s slovensko javnostjo so pogosto povezani z recepcijo javnih napisov in besedil v množičnih medijih, kar pozornost usmerja na oglaševalska sporočila na zunanjih površinah, kratke vesti ali pa tudi le njihove naslove. Jezikovne značilnosti slednjih – kar se da kratko ubesedovanje vsebine za javnost – smo izkoristili v didaktične namene. Na podlagi lastnih izkušenj med študijem slovenščine sta Martina Erhart in Štefan Oraže pod mentorstvom Elizabete Jenko razvila didaktično igro za urjenje oblikoslovnih in skladenjskih vzorcev na nadaljevalnih stopnjah.

didaktika, učno gradivo, didaktična igra, slovenščina kot tuji jezik, časopisni naslovi

The article is dedicated to Slovene as a foreign language as perceived by the public. Usually contact with Slovene as a foreign language is made through noticing billboards on the street or when shopping, reading headlines or short news items in magazines or newspapers. We use the linguistic characteristics of these texts for didactics. On the basis of their own experience with studying Slovene, Martina Erhart and Štefan Oraže, mentored by Elizabeta Jenko, developed an educational game to teach and learn morphological and syntactic patterns of Slovene.

didactics, teaching materials, didactic game, Slovene as foreign language, newspaper headlines

## 1 Uvod

Prispevek predstavlja igro, ki je nastala v okviru didaktičnih vaj<sup>1</sup> za poučevanje slovanskih jezikov kot tujih jezikov na Univerzi na Dunaju (v nadaljevanju UD). Uvodne ure so bile namenjene teoretskim osnovam različnih didaktičnih konceptov. Študentke in študentje so mdr. spoznavali razlike med opisno-analitičnim poukom, osredotočenim na sistem jezika, torej na slovnico, in komunikacijskim pristopom (Bešter Turk 2011), ki v ospredje postavlja sporazumevalne dejavnosti in besedilo v kontekstu, torej pragmatično jezikovno zmožnost. Program študijske smeri slavistika z izbranim glavnim jezikom poleg jezikovnih tečajev obsega še jezikoslovje, književnost in kulturo. Od absolventov in absolventk se pričakuje tako temeljito teoretsko znanje in vedenje o jeziku in njegovi strukturi kot tudi visoka stopnja sporazumevalne zmožnosti (gl. Kurikulum). Bodoči učitelji in učiteljice se seveda seznanjajo tudi s pedagogiko in specialno didaktiko ter si tako pridobijo sposobnost preklapljanja med različnimi konteksti in povezovanja več dejavnikov didaktike hkrati oz. sposobnost analizirati njihove medsebojne vplive. Za pouk slovenskega jezika v Avstriji se zdi ta vidik še posebej pomemben, saj je sestava jezikovnih tečajev navadno zelo raznolika, kar zahteva stalno prilagajanje individualnim potrebam. To ne velja samo za tečaje za odrasle (Jenko 2009: 187), ampak tudi za šolski pouk slovenščine na avstrijskem Koroškem, kjer je prav tako treba upoštevati heterogenost učencev in učenk (*Das Minderheitenschulwesen 1958/1959–2018/2019*: 34).

## 2 Zasnova didaktičnih vaj

Koncept, ki se je že izkazal za uspešnega (Jenko 2014), je bil prilagojen interdisciplinarnemu pristopu, ki ga je narekovala jezikovno mešana skupina študentov in študentk pedagoške smeri bosanščine/hrvaščine/srbščine, češčine, poljščine, ruščine, slovaščine in slovenščine. Ker je teorija specialne didaktike neposredno povezana z izvedbeno ravno, v katere okvir sodi tudi izdelava didaktičnih gradiv (Krakar Vogel 2014: 11), je bila pozornost namenjena posebni vrsti učnih pripomočkov. Cilj je bil ustvariti didaktično igro za pouk enega izmed slovanskih jezikov. Uvodoma se je zdelo primerno opreti na obstoječe gradivo v najširšem pomenu besede. Zato so se študentke in študentje v majhnih skupinah glede na izbrani jezik najprej poglobili v klasične in novejšje družabne igre.

Vsakoletni mednarodni sejem igre v Essnu, največji te vrste na svetu, odprt za širšo javnost, priča o popularnosti družabne igre. Društvo Spiel des Jahres e.V že od leta 1979 nagraduje t. i. igro leta<sup>2</sup> za nemško govoreči trg in s tem podpira razvijanje kakovostnih družabnih iger za vse starostne skupine, kar jamči bogat izbor na tem področju.

Sprva je veljalo pretehtati možnosti preoblikovanja originalov v slovansko različico, primerno za učenje slovnice, besedišča ali kulturno-civilizacijskih vsebin.

1 Spiele als methodisches Werkzeug im Fremdsprachenunterricht: <https://ufind.univie.ac.at/de/course.html?lv=480151&semester=2016S>

2 [www.spiel-des-jahres.com/de/preistraegerarchiv](http://www.spiel-des-jahres.com/de/preistraegerarchiv).

Med razpravljanjem o prvih vtisih so nastajali domiselni osnutki. Študentke in študentje, ki so imeli možnost igro v nastajanju preizkusiti v živo na šoli, kjer so opravljali prakso, so poročali o svojih izkušnjah. Slednje so skupino usmerjale pri nadaljnjem delu. Kreativnemu procesu je sledila izvedba ideje, tj. izdelava prototipov. Izjemno zadovoljstvo, ki so ga študentke in študentje pokazali ob svojem proizvodu, je poplačalo trud, ki je pri večini presegal vrednost vajam namenjenih kreditnih točk.

### 3 Izzivi jezikovne politike

Čeprav so družbenopolitične spremembe zadnjega četrta stoletja slovanske jezike vidno umestile na evropski zemljevid, ponudba učnega gradiva ni primerljiva z bolj razširjenimi jeziki, kot sta npr. angleščina in nemščina. Ker slovenščina v Avstriji ni le jezik sosednje države, ampak tudi jezik avtohtone manjšine, je skrb za kakovostne učne pripomočke na vseh ravneh in za različne ciljne skupine še posebej pomembna.

Slovenistika kot samostojna študijska smer ima na UD več kot štiridesetletno tradicijo. Pomen slovenistike potrjuje vrsta bilateralnih in mednarodnih dogovorov o pomembni vlogi znanja sosednjega jezika, znanstvenega in kulturnega sodelovanja ter krepitve odnosov med državama (Jenko 2019: 155). Kljub temu del avstrijske politike dvomi o smiselnosti slovenistike na UD, o čemer pričajo javno zapisane besede zdaj že bivšega avstrijskega Ministrstva za znanost in gospodarstvo.<sup>3</sup>

Kot že doslej si sodobna slovenistika na UD prizadeva krepiti sodelovanje med izobraževalnimi ustanovami, ki se zrcali v številnih medsebojnih obiskih in skupnih prireditvah.<sup>4</sup> Sem sodita vsekakor tudi jezikovna (samo)zavest s stališča učenja in poučevanja slovenščine kot tujega (in drugega) jezika in z njo povezana prisotnost slovenščine v javni domeni ne samo v Sloveniji, temveč tudi v Avstriji.

Slovenistika je bila v zvezi z inovativnimi učnimi pripomočki doslej že dokaj produktivna (Jenko 2000; Jenko idr. 2002; Jenko 2006; Jenko, Krajnc Cerny 2013). Tu velja omeniti, da so bili študentje in študentke posredno ali neposredno in dejavno vključeni v razvijanje njim namenjenega učnega gradiva. Na eni strani to zagotavlja čim boljše prilagojenost njihovim potrebam in interesom. Na drugi strani pa občutljivo okolje potrebuje odlično usposobljene učiteljice in učitelje, ki samozavestno prevzamejo ključno vlogo pri poučevanju in širjenju slovenščine in pri njenem umeščanju v javnost.

### 4 Izhodiščne smernice za slovensko didaktično igro

Da je učenje z igro spodbudno in učinkovito, potrjujejo razne stroke od pedagogike in didaktike (Klippel 1980) do nevroznanosti (Hüther, Quarch 2016). Naše izkušnje med študijem oz. poučevanjem slovenskega jezika kažejo, da priljubljenost didaktičnih iger ni omejena na najmlajše, tudi mladi in odrasli navdušeno vadijo igranje. O aktualnosti tematike priča tudi portal Evropske unije<sup>5</sup> z ucnim gradivom za različne starostne skupine, ki igranjem namenja posebno mesto.

3 Gl. poglavje Slowenisch v dokumentu *Zukunft Hochschule*. Dokument doslej ni bil razveljavljen.

4 <https://cewebs.cs.univie.ac.at/persons/jenko/>.

5 [https://europa.eu/learning-corner/home\\_sl](https://europa.eu/learning-corner/home_sl).

Martina Erhart in Štefan Oraže sta pri omenjenih didaktičnih vajah zastopala slovenski jezik. Njuno zanimanje je pritegnila družabna igra *Open End – Das Spiel mit der Zeitung*, pri kateri gre za dopolnjevanje začetkov izvernih časopisnih naslovov dnevnika *Süddeutsche Zeitung*. Igra je namenjena od štirim do osmim osebam, starejšim od 12 let. Ena oseba prebere začetek časopisnega naslova, druge se odločijo za eno od treh predlaganih rubrik (npr. kronika, politika, šport) in naslov dopolnijo po svoji domišljiji. Najverodostojnejša različica si zasluži točko. Ker so merila verodostojnosti tu prepuščena subjektivni oceni sodelujočih, je bilo to pravilo v slovenski različici objektivirano v skladu s slovničnimi kriteriji.

Po *Skupnem evropskem jezikovnem okviru* vodi pot do javnega nastopanja od stopnje A2, na kateri se po predhodni vaji pričakuje zmožnost oblikovanja zelo kratkih obvestil, do stopnje C s tekočim posredovanjem vseh vrst vsebin. Ker so prvi stiki s slovensko javnostjo pogosto povezani z razumevanjem javnih napisov in kratkih besedil v množičnih medijih, se je zdel koncept kot nalašč za usmerjanje k jeziku v javni domeni.

## 5 Razvijanje ideje

Po zgledu izhodiščne igre *Open End* je bila sprejeta odločitev, da se izvorni naslovi razdelijo na dva dela. Rez je bil tam, kjer se postavlja vprašanje sklona samostalnika. Tako razdeljeni naslovi so bili zapisani na igralne karte. Nastala sta dva paketa kart: eden z oštevilčenimi prvimi deli naslovov, eden pa z njihovimi, prav tako oštevilčenimi drugimi deli, ki so v nasprotju z izvirnikom ostali v igri nespremenjeni, z minimalno izjemo. Če se je prvi del naslova končal s predlogom *s* oz. *z*, mu je bila dodana vzporedna oblika, kar je povečalo število možnih kombinacij. Slovenska različica igre namreč kombinira začetke in konce naslovov po objektivnih oblikoslovnih in skladijskih kriterijih. Igra je bolj kot ustvarjalnemu sporočanju namenjena spoznavanju in usvajanju jezika javnosti ter urjenju sklonskih končnic. Igrivi element je prepuščen naključju tako, da z nepredvideno kombinacijo razdeljenih naslovov nastajajo nenavadni in zabavni naslovi (gl. spodaj). Zato je igra dobila ime *si.novinar/a*.

Primeri, kot so *Prihaja zmagovita noč Donalda Trumpe*,<sup>6</sup> *S 75 milijoni € si je Ecclestone kupil svobodo*,<sup>7</sup> *Kako pravilno temperiramo čokolado*,<sup>8</sup> *Petdeset odtenkov čokolade*<sup>9</sup> in *Visoki stroški za nizke plače*,<sup>10</sup> so bili zapisani na karte po naslednjih vzorcih:

6 [www.delo.si/svet/globalno/prihaja-zmagovita-noc-donald-trumpa.html](http://www.delo.si/svet/globalno/prihaja-zmagovita-noc-donald-trumpa.html).

7 [www.delo.si/sport/avtomoto/s-75-milijoni-euro-si-je-ecclestone-kupil-svobodo.html](http://www.delo.si/sport/avtomoto/s-75-milijoni-euro-si-je-ecclestone-kupil-svobodo.html).

8 [www.delo.si/prosti-cas/kulinarika/kako-pravilno-temperiramo-cokolado.html](http://www.delo.si/prosti-cas/kulinarika/kako-pravilno-temperiramo-cokolado.html).

9 [www.delo.si/oglasnosporocilo/petdeset-odtenkov-cokolade.html](http://www.delo.si/oglasnosporocilo/petdeset-odtenkov-cokolade.html).

10 [www.mladina.si/174275/visoki-stroski-za-nizke-place/](http://www.mladina.si/174275/visoki-stroski-za-nizke-place/).

Prihaja zmagovita noč ...	... Donalda Trumpa.
S 75 milijoni € si je Ecclestone kupil ...	... svobodo.
Kako pravilno temperiramo ...	... čokolado.
Petdeset odtenkov ...	... čokolade.
Visoki stroški za ...	... nizke plače.

Možne kombinacije so denimo:

Prihaja zmagovita noč ...	... čokolade.
S 75 milijoni € si je Ecclestone kupil ...	... čokolado.
Kako pravilno temperiramo ...	... Donalda Trumpa.
Petdeset odtenkov ...	... nizke plače.
Visoki stroški za ...	... svobodo.

Prvi osnutek se je zgledoval po učenju z aktiviranjem različnih kanalov zaznavanja in obdelovanja informacij. A se je izkazalo, da ilustracije, ki naj bi učeče se vizualno podprle pri sestavljanju povedi, večinoma niso bile na razpolago. Redki primeri slikovnega gradiva so bili neuporabni zlasti na nižjih stopnjah jezikovnega znanja, včasih celo moteči, saj so odvrčali pozornost od skladnje in oblikoslovja, ki naj bi ju igralci in igralkе vadili. Tudi zamisel, da bi v igro vključili igralno kocko in z njo dodatni element nepredvidljivosti in napetosti, pa tudi možnost napredovanja za manj vešče študentke in študente, je bila že v prvi testni fazi ovržena, ker kocki ni bilo mogoče najti smiselne vloge. Slednjič je največji izziv predstavljalo vprašanje, kako preoblikovati igro tako, da bi bila primerna tudi za nižjo jezikovno stopnjo, hkrati pa se ne bi bilo treba odpovedati izvornim besedilom javne domene.

## 6 Uresničevanje ideje

Prvi koraki so predvidevali pregledovanje množičnih medijev, kar naj bi pomagalo določiti smernice nadaljnjih postopkov. Kot izhodiščno gradivo je bilo treba zbrati precejšnje število časopisnih naslovov z značilnostmi, ki so se v razvojni fazi sproti določale. Naslovi so, denimo, morali biti sodobni in splošni ter kar se da brezčasni, da bi bila privlačnost tematike verjetna tudi čez nekaj let, ob tem pa zanimivi za več starostnih skupin. Izločeni so bili časopisni naslovi v zvezi z lokalno politiko. Največkrat so bili sprejeti naslovi, ki so tematizirali gospodarstvo, svetovno politiko, kulturo, vsakdan itd. Pomembna se je zdela tudi obravnava Slovenije, saj naj bi bila didaktična igra kljub osredotočenosti na strukturo jezika namenjena tudi spoznavanju dogajanja v Sloveniji in z njim povezanega besedišča. Naslovi niso smeli biti predolgi, ker bi to motilo dinamiko igre, in morali so vsebovati najmanj en samostalnik, ki ni bil v imenovalniku. Manj primerne so bile vprašalne povedi, saj jih je bilo zaradi vpliva naslonk na besedni red težko vključiti v zastavljeni sistem povezovanja začetkov in

koncev naslovov. Na tem mestu velja pripomniti, da je igro sproti možno dopolnjevati z aktualnimi primeri.

Martina in Štefan sta izbrala dva vira: spletni strani dnevnika *Delo* in tednika *Mladina*. Cilj je bil zbrati 50 naslovov za 100 kart. Ko je bil nabor dovolj obsežen, je sledilo njegovo oblikoslovno in skladijsko kategoriziranje. Vzoredno so se rojevale zamisli, kako gradivo obogatiti z ustvarjalnimi impulzi in potezami. Po večkratnem testiranju v skupini študentk in študentov slovenistike, ki niso sodelovali pri didaktičnih vajah, se je obnesla naslednja varianta.

Ena oseba dvigne karto s prvega paketa in prebere začetek naslova. Ostale osebe preverijo, ali imajo v roki slovnično pravilno dopolnilo z drugega paketa, ki ga položijo predse s hrbtno stranjo navzgor. Nato se hkrati obrnejo vse izbrane karte. Ustrezno dopolnilo je vredno eno točko, originalni naslov, prepoznaven po isti številki, pa dve točki. Zmaga oseba, ki na koncu zbere največ točk.

V tej fazi je bilo treba najti rešitev za samostojno preverjanje slovnične ustreznosti. Igre, ki jo sicer pojmuje kot razvedrilno dejavnost, naj namreč ne bi motilo interveniranje učitelja ali učiteljice, saj naj sproščenega vzdušja in spontanosti ne bi obremenjevala misel na ocenjevanje. Temu primerno je bilo treba oblikovati komponente igre. Ovrženi vizualni element je zopet zaživel v obliki barvnega kodiranja. Prvi deli, ki se npr. vežejo z roditeljem, so na rdečih kartončkih, tako kot tudi drugi deli s predmetom v roditeljski. Tožilniku je dodeljena modra barva, mestniku zelena in orodniku rumena. Oblikoslovni homonimi so dvobarvni, beseda *čokolado* v zgoraj navedenem primeru je torej modro-rumena. Ker se je dajalnik v naslovih pojavljal zelo redko, je nastala igra brez tretjega sklona. Povezovalni element barve ima dve funkciji. Na eni strani omogoča preverjanje pravilnosti kombinacije ciljni publiko, ki slovenščine še ne obvlada dobro, na drugi strani pa vpliva na pomnjenje in pomaga pri kodiranju informacij v možganih.

## 7 Nekaj opomb za konec

Z vidika jezikovnega izobraževanja velja omeniti neprecenljiv »stranski učinek« didaktičnih vaj. Ustvarjalni proces, ki sta ga doživljala Martina in Štefan med oblikovanjem igre za učenje slovenskega jezika, ki ga sama še ne obvladata popolnoma, jima je zagotovil širše soočanje s slovenskimi publicističnimi besedili. Čeprav je bilo branje sprva usmerjeno na časopisne naslove in njihove slovnične oblike, sta se v tem času seznanjala z vrsto splošnih in značilno slovenskih tem. Aktualni, morda iz nemških medijev znani, nenavadni ali zelo domiselni naslovi v *Delu* in *Mladini* so zbudili tolikšno pozornost, da sta članke deloma ali v celoti prebrala ter jih vsebinsko, stilistično in jezikoslovno analizirala. Fokus je bil sicer na strukturi jezika, ki pa je bila neposredno povezana s semantično analizo.

Odvisno od stopnje, na kateri se jezik poučuje, je podobne učinke pričakovati tudi na jezikovnih tečajih. Od tihega in glasnega branja naslovov bo z vse večjim znanjem jezika možno vključiti v pouk tudi krajšo razpravo o zanimivem naslovu. Iskanje naslovov ali njihovih delov po spletu lahko privede do različnih rezultatov, katerih primerjava nudi odlične možnosti za vajo javnega govora v »varnem okolju« razreda.

Motivirano se utegnejo udeleženci in udeleženke višjih jezikovnih tečajev lotiti tudi nadgradnje didaktične igre z novimi kartami in na ustvarjalen način razvijati svoje jezikovne zmožnosti tako glede vsebine kot tudi glede oblike.

Martina in Štefan sta nekatere jezikovne posebnosti, ki sta jih sicer v praksi pogosto recipirala in tudi že uporabljala, zavestno reflektirala šele po omenjeni poglobljeni analizi ponavljajočih se vzorcev, ki so delovali s povratnimi vplivi. Skratka, rezultat teh vaj ni bil le osnutek pripravne igre za pouk slovenščine kot tujega jezika, ampak tudi spodbuden osebni napredek v znanju jezika in velik korak k obvladovanju besedišča javnega področja.

## 8 Sklep

Pri učenju tujega jezika se študentje in študentke spoprijemajo z različnimi izzivi, odvisno od izhodiščnega jezika. Nemško govoreče osebe potrebujejo vsekakor veliko vaje pri učenju oblikoslovnih končnic, tako pri njihovem pomnjenju kot tudi pri njihovi recepciji in ustvarjalni rabi v kontekstu. Opisana igra naj jim olajša soočanje s slovensko morfologijo. Slednja na sproščen način in v povezavi s privlačno vsebino slovenskega družbenega konteksta izgubi svoj strukturalistični značaj. Prvi stiki s slovenščino kot tujim jezikom se po Martininih in Štefanovih izkušnjah pogosto dogajajo v kontekstu javnih medijev. Potrebe po razvijanju jezikovne zmožnosti v javni domeni so zato narekovale izbiro gradiva v sredstvih javnega obveščanja, kar jamči vsebinsko povezanost s sodobno kulturo ciljnega jezika oz. kontekstom jezikovne rabe in soočanje z jezikom v javnosti.

## Literatura

- BLAŽIČ, Milena Mileva, JENKO, Elizabeta, 2015: *Didaktika slovenščine v mednarodnem prostoru*. Ljubljana: Pedagoška fakulteta Univerze v Ljubljani.
- BEŠTER TURK, Marja, 2011: Sporazumevalna zmožnost – eden izmed temeljnih ciljev pouka slovenščine. *Jezik in slovstvo* LVI/3–4. 111–130.
- Das Minderheitenschulwesen 1958/1959–2018/2019*, 2019. Klagenfurt: Bildungsdirektion für Kärnten.
- HÜTHER, Gerald, QUARCH, Christoph, 2016: *Rettet das Spiel*. München: Carl Hanser Verlag.
- KLIPPEL, Friederike, 1980: *Spieltheoretische und pädagogische Grundlagen des Lernspieleinsatzes im Fremdsprachenunterricht*. Frankfurt am Main: Lang.
- KRAKAR VOGEL, Boža, 2004: *Poglavja iz didaktike književnosti*. Ljubljana: DZS.
- JENKO, Elizabeta, 2000: *Grammatik der slowenischen Sprache*. Klagenfurt/Celovec: Drava Verlag.
- JENKO, Elizabeta, 2006: *Z branjem do slovenščine*. Klagenfurt/Celovec: Drava Verlag.
- JENKO, Elizabeta, 2009: Učenje in študij slovenskega jezika na dunajski univerzi. Marko Stabej (ur.): *Infrastruktura slovenščine in slovenistike. Obdobja 28*. Ljubljana: Znanstvena založba Filozofske fakultete. 185–189.
- JENKO, Elizabeta, 2014: Projekt: Slovenija pod drobnogledom. *Slovenščina v šoli* XVII/1. 17–26.
- JENKO, Elizabeta, 2019: Slovenistika na Univerzi na Dunaju v zrcalu obletnic: 20 let gostujočih profesor. Mojca Smolej (ur.): *1919 v slovenskem jeziku, literaturi in kulturi. 55. seminar slovenskega jezika, literature in kulture*. Ljubljana: Znanstvena založba Filozofske fakultete. 150–156.
- JENKO, Elizabeta, KRAJNC CERNY, Doris, 2013: *Slovenija pod drobnogledom – Slowenien unter der Lupe*. Wien: Edition Liaunigg.
- JENKO, Elizabeta, PEČNIK, Daniela, REICHMAYR, Michael, 2002: *Zvočna čitanka za pouk slovenščine*. Klagenfurt/Celovec: Drava Verlag.

- Projekt »Zukunft Hochschule«: Differenzierung, Kooperation, Durchlässigkeit. Ergebnis: Geistes- und Kulturwissenschaften*, 2017. Wien: Bundesministerium für Wissenschaft, Forschung und Wirtschaft. [https://bmbwf.gv.at/fileadmin/user\\_upload/wissenschaft/Zukunft\\_Hochschulen/AF\\_4\\_Geistes\\_und\\_Kulturwissenschaften.pdf](https://bmbwf.gv.at/fileadmin/user_upload/wissenschaft/Zukunft_Hochschulen/AF_4_Geistes_und_Kulturwissenschaften.pdf) (dostop 23. 7. 2019)
- Skupni evropski jezikovni okvir: učenje, poučevanje, ocenjevanje*, 2011. Ljubljana: Ministrstvo RS za šolstvo in šport, Urad za razvoj šolstva. [www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/SEJO\\_komplet\\_za\\_splet.pdf](http://www.mizs.gov.si/fileadmin/mizs.gov.si/pageuploads/SEJO_komplet_za_splet.pdf) (dostop 20. 7. 2019)
- Teilcurriculum für die Unterrichtsfächer Bosnisch-Kroatisch-Serbisch, Polnisch, Russisch, Slowakisch, Slowenisch und Tschechisch im Rahmen des Bachelorstudiums zur Erlangung eines Lehramts im Bereich der Sekundarstufe (Allgemeinbildung) im Verbund Nord-Ost [= Kurikulum]*. [https://senat.univie.ac.at/fileadmin/user\\_upload/s\\_senat/konsolidiert\\_Lehramt/Teilcurriculum\\_Slawistik\\_BA\\_Lehramt.pdf](https://senat.univie.ac.at/fileadmin/user_upload/s_senat/konsolidiert_Lehramt/Teilcurriculum_Slawistik_BA_Lehramt.pdf) (dostop 20. 7. 2019)