

širiti znanje in vedenje. Na eni strani se torej igralci in igralka seznanjajo z imeni slovenskega družbenopolitičnega in kulturnega ozadja in pri tem mimogrede uporabljajo jezik, ki se ga učijo, na drugi strani pa ostaja igra zaradi raznolikih in deloma nenavadnih vprašanj oz. odgovorov do konca zanimiva. Gre skratka za celostno seznanjanje z jezikovnim in kulturnim kontekstom slovenščine ter zavestno doživljanje tako vsebinske kot oblikovne plati jezika.

2 Zamisel projekta

Jezikovni praktikum je predstavljal vajo na nadaljevalni stopnji v okviru diplomskega študija⁵ in pedagoške smeri diplomskega študija, je torej združeval deset študentov in študentk z različnimi interesi in cilji. Med splošne cilje praktikuma je sodilo razvijanje jezikovnih zmožnosti ter njihovo utrjevanje v slovenskem jeziku, vzporedno pa je bilo za študente in študentke pedagoške smeri pomembno spoznavanje in urjenje didaktičnih veščin. Spekter različnih dejavnikov vsakdanje resničnosti pedagoške prakse se je zrcalil v tej skupini z individualnimi potrebami in interesi vsakega študenta, vsake študentke. Po uvodni razpravi so bili opredeljeni trije dejavniki praktikuma: jezik, kultura in civilizacija ter didaktika. Za nastajanje idej, kako izbrati vsebine za različne naslovnike, najti primerna stičišča in jih tako metodično kot vsebinsko spojiti v celoto, smo se odločili za metodo brainstorminga oz. možganskega viharja, torej metodo, ki gradi na skupinskem reševanju nalog v demokratičnem vzdušju. Po kritični presoji zbranih prispevkov je skupina sklenila, da se bo osredotočila na igro kot pripomoček za učenje in poučevanje. Zamisel o igri kot učnem pripomočku seveda ni nova, vendar pa za pouk slovenščine kot tujega jezika ni velike izbire (Lečič 2006, Knez et. al. 2013).

Znanstveno je dokazano, da sproščeno ozračje olajša učenje marsičesa. »Če želimo, da se bodo naši otroci in mladostniki v šoli učili za življenje, mora v šoli vladati primerno čustveno vzdušje.« (Spitzer 2010/ 29, [prevod: EJ]) Dobro počutje aktivira predele srednjih možganov, odgovorne za čustva. Sproščajo in proizvajajo se snovi, potrebne za povezovanje živčnih celic. Zato se posebej dobro učijo tisti, ki to počnejo z navdušenjem. Glede na pogoje za študij slovenistike na Univerzi na Dunaju (Jenko 2009), kjer je slovenščina formalno sicer enakopravna z drugimi slovanskimi jeziki, a se pri posredovanju študijskih vsebin ta enakopravnost včasih zanemarja, velja še posebej občutljivo poskrbeti za primerne okoliščine kot motivacijski dejavnik v okviru, ki je namenjen izključno slovenščini: pri jezikovnem pouku. Jezikovni tečajji združujejo študente in študentke z različnim znanjem slovenščine, ki jih jezik zanima iz znanstvenih in/ali uporabnih razlogov, tako da se cilji in potrebe med seboj razlikujejo in jih je treba sproti in previdno usklajevati.

Kot pristop k izbrani temi smo pregledali in tudi preizkusili nekaj družabnih iger, kot so Človek ne jezi se, Max Mümmelmann ali Trivial pursuit, za katere smo v skladu z našim ciljem tehtali možnosti preoblikovanja pravil in dizajna. Že v tej fazi sta se potrdila privlačnost in zmožnost igre, pri kateri ima po Oerterju⁶ pomembno vlogo t. i. zanos (flow). Pojem, ki ga je opredelil

⁵ Diplomski študij se je v prvi polovici leta 2013 iztekel, v zvezi z bolonjsko reformo sta ga nasledila študija na stopnjah bakalavreata (BA) in mastra (MA).

⁶ Prim.: http://www.edu.lmu.de/~oerter/index.php?option=com_docman&task=doc_view&gid=42 [Dostop: 1. 8. 2013]

Mihaly Csikszentmihalyi, opisuje stanje popolne usmerjene pozornosti. V stanju zanosa v celoti izkoriščamo svoj potencial, smo *notranje motivirani*. (Hüther & Hauser 2010/48–49) Za učenje so tako ustvarjeni domala idealni pogoji.

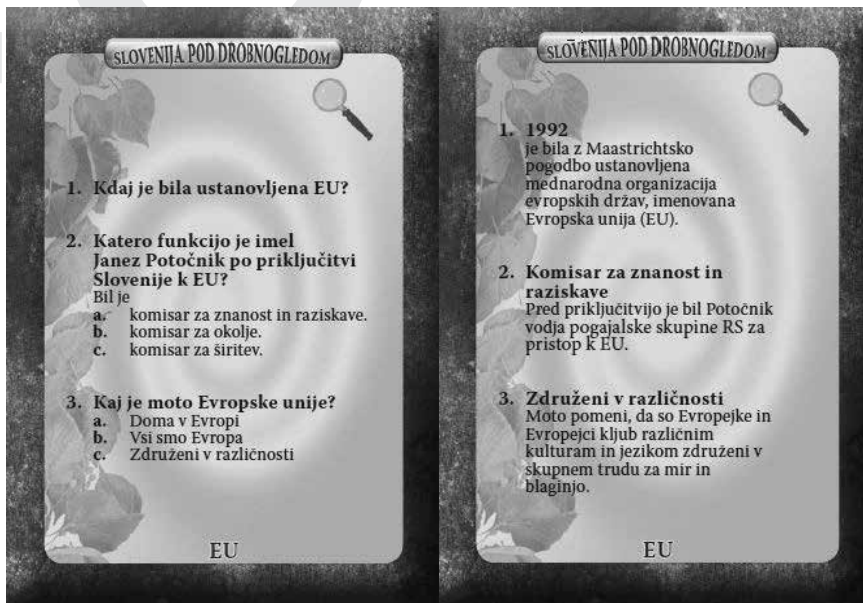
3 Priprava projekta

Praktikum je opredeljen kot poglobljanje znanja s sodelovanjem in osebno udeležbo pri strokovnih dejavnostih. Dejavna udeležba je navadno pogojena z osebnimi interesi. V našem primeru so ti interesi med drugim določili temo, ki so jo študentje in študentke prispevali k skupnemu projektu. Kaj kmalu so bila področja dodeljena in v teku semestra so pritekali podatki o Evropski uniji, slovenska zgodovinska dejstva, zemljepisne koordinate, jezikovne posebnosti, kulturne zanimivosti, športni dogodki in kulinarčne dobrote. Podatki so se skupaj ocenjevali, preverjali in obdelovali, predlogi so se sprejemali ali pa zavračali. Nedvomno so se študentje in študentke v tej fazi, osredotočeni na vsebino, nehote mnogo naučili ne samo na svojem področju, temveč tudi o zanje manj privlačnih temah, na primer »zgodovinar« o kulinariki ali »kulturnica« o zemljepisu. S tako zasnovanim izborom vprašanj seveda ni mogoče doseči poglobljenega znanja o določenih strokovnih področjih, kar tudi ni bil cilj projekta. Kot nakazuje ime igre, predstavljajo vprašanja v vlogi drobnogleda le drobce iz slovenskega mozaika, ki spodbujajo k nadaljnemu natančnejšemu, a sproščenemu odkrivanju Slovenije, saj naši »možgani nagonsko primerjajo vsak dogodek /.../ z vsebinami, shranjenimi v jezikovnem spominu. Znani pojmi se aktivirajo ali pa na novo združujejo tako, da oblikujejo čim bolj smiselne enote.« (Roth 2010/57, [prevod: EJ])

4 Primeri

V tem smislu spodbudno naravo učnega pripomočka *Slovenija pod drobnogledom* ponazarjajo tudi spontane izjave študentov in študentk (podnaslovi slik), ki so igro že preizkusili.

Vprašanja o Evropski uniji ponujajo priložnost spoznavanja tako slovensko-evropskih podrobnosti kot tudi organizacije ter duhovnih in kulturnih temeljev skupnosti, ki – kot se je izkazalo – deloma niti v maternem jeziku niso znani (sliki 1 in 2).



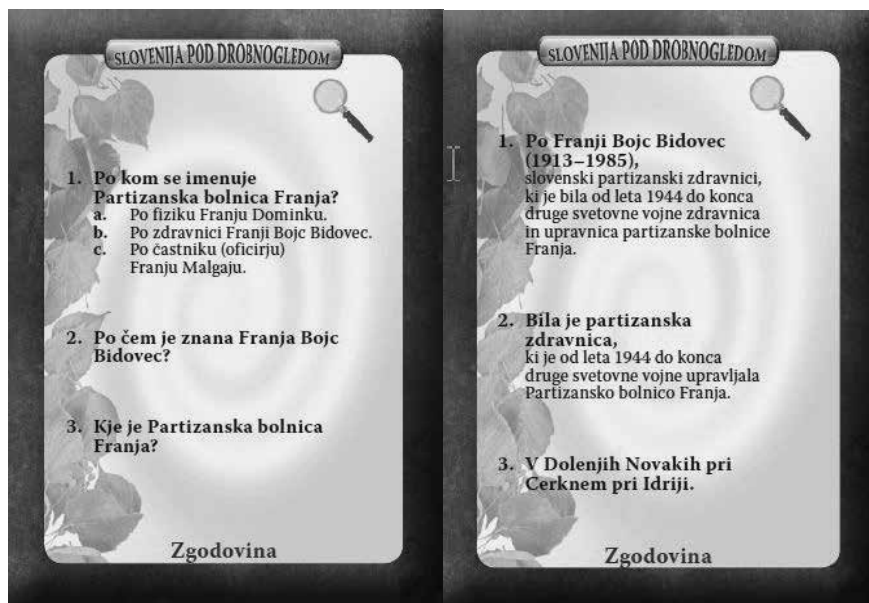
☒ Slika 1 in slika 2: »Janeza Potočnika so nedavno omenili pri poročilih v zvezi s plastičnimi nakupovalnimi vrečkami. Zdaj je komisar za okolje.«

Karte o slovenskem jeziku večinoma preverjajo slovnično znanje ali poznavanje besednega zaklada (sliki 3 in 4).



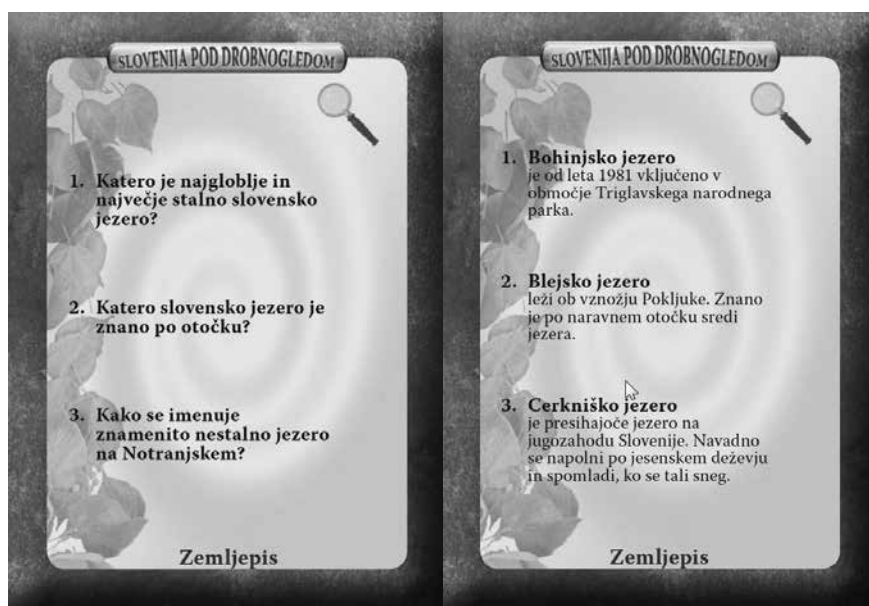
☒ Slika 3 in slika 4: »Če si bom kupila nobel roza pulover, potem torej ne bom delala napak pri sklanjanju.«

Zgodovinski spekter sega od začetka slovenske zgodovine preko pomembnih mejnikov (npr. protestantizem, Habsburžani, NOB) do osamosvojitve Republike Slovenije. Omenjeni so posamezni dogodki ali pa imena, povezana z določenimi zgodovinskimi dejstvi (sliki 5 in 6).



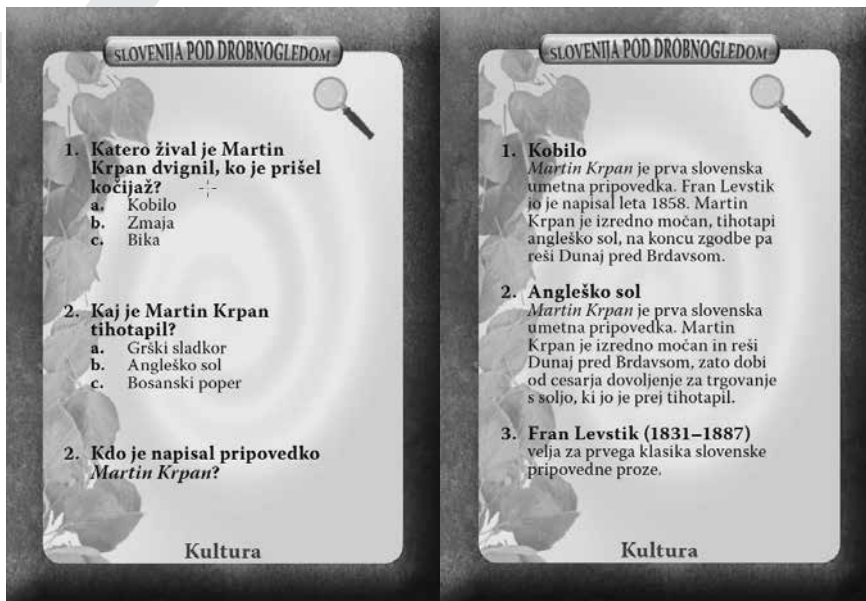
☛ Slika 5 in slika 6: »Tam smo bili na ekskurziji. To je blizu Idrije. V Idriji pa je bil svojčas rudnik živega srebra.«

S pomočjo zelenih kart (sliki 7 in 8) se seznanjamo s slovenskimi mesti in kraji (npr. Ljubljana, Radovljica) in pokrajinami (npr. Triglavski narodni park, krajinski park Lahinja) ter naravnimi znamenitostmi (npr. Škocjanske jame, Sečovlje).



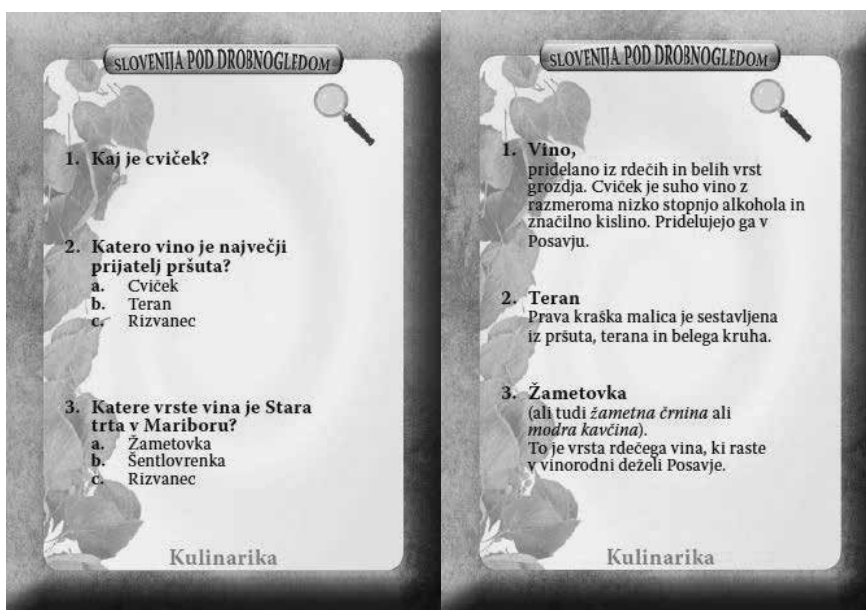
☛ Slika 7 in slika 8: »Na Bledu smo jedli odlične *kremšnite*. Ali ni tam tudi Titova vila? Na otok smo se peljali s čolnom.«

Učenje tujega jezika ni le usvajanje slovničnih pravil in besedišča, ampak tudi vstopanje v medkulturni dialog. Med prve in pomembne korake slednjega sodi prav gotovo spoznavanje prvin kulture (npr. književnost, film, glasba, običaji) ciljnega jezika (sliki 9 in 10).



↳ Slika 9 in slika 10: »O Levstiku smo se učili pri pouku književnosti. Martina Krpana moramo prebrati.«

Soočanje ciljnega in izvornega jezika v veliki meri poteka na ravni vsakdanje kulture, denimo kulinarike (sliki 11 in 12) s svojo skorajda naravno povezovalno vlogo.



↳ Slika 11 in slika 12: »Mojstric je doma bliizu Brežic. Tam pijejo cviček.«

Četudi vrhunška športna prvenstva s tekmovalnim in nacionalno-čustvenim značajem na prvi pogled ne delujejo združevalno, gre za področje, ki je kot množično športno udejstvovanje postalo del našega vsakdana, zaradi česar se je tudi šport znašel pod našim drobnogledom (sliki 13 in 14).



▼ Slika 13 in slika 14: »Že spet gore. Gore so, kot kaže, za Slovence in Slovenke zelo pomembne.«

Nekatere karte so tako dale pobudo za pogovor o tej in oni zanimivosti Slovenije. V pouk smo po možnosti vključili aktualno besedilo in tako okrepili temelje za »komunikacijo med celicami, brez katere ni učenja, saj brez njih ni prenosa informacije v obliki elektrokemičnih impulzov.« (Hermann 2010/88, [prevod: EJ]).

5 Izvedba projekta

Sledila je jezikovno usmerjena faza projekta. Prenos vsebin iz nemščine v slovenščino ali obratno je potekal v več stopnjah, od oblikovanja vprašanj in odgovorov preko iskanja primernih besed in besednih zvez v drugem jeziku do preverjanja ustreznosti slovenske oz. nemške različice s prevodom v izhodiščni jezik, torej v nemščino ali slovenščino. Medtem ko je potekalo prevajanje v nemščino razmeroma tekoče, se je potrdilo dejstvo, da je prenos besedila iz maternega jezika v tuji jezik zelo zahteven, še posebej, če jezikovno znanje še ni na ravni mojstrstva. Če je bil učinek v enem ali drugem jeziku drugačen, je bilo treba razmisliti o ustreznosti besedila oz. poiskati nove rešitve. Pri tem so si študentje in študentke pomagali z različnimi dvo- in enojezičnimi slovarji, posegali pa so tudi po spletnih korpusih (zelo pripraven je bil denimo evrokorpus⁷). Kot občutljiv dejavnik so se izkazale (čeprav redke) nemško-avstrijske različice. Igra, ustvarjena na dunajskih tleh, je morala po mnenju sodelujočih vsebovati avstrijske različice standardnega jezika. Na željo založnika in upoštevajoč kvantitativne razloge ter dejstvo, da so v Sloveniji večinoma znani nemško-nemški pojmi (in ne avstrijsko- ali švicarsko-nemški), smo se odločili za dvojnost izrazov⁸, denimo Germ-/Hefeteig, torej kvašeno testo, iz katerega je narejena slovenska potica.

6 Grafika

Po končanem vsebinskem delu se je veljalo lotiti ustvarjalnega procesa grafičnega oblikovanja. Z veseljem smo sprejeli ponudbo kolega Thomasa

⁷ <http://www.evroterm.gov.si/evrokorpus/>
 [Dostop: 11. 7. 2013]

⁸ Švicarsko-nemških izrazov iz pragmatičnih razlogov nismo upoštevali.



Cernija, da se vključi v projekt in ga podpre tako z umetniško-strokovnega kot tudi s tehničnega vidika. Njegovo teoretsko znanje in tankočutna kreativnost sta omogočila dodelano oblikovno podobo, ki upošteva tudi vid oz. vizualno dožemanje kot podporo učenju. Za neštete ure prostega časa, ki jih je vložil v to delo, se mu na tem mestu iskreno zahvaljujemo. Nenazadnje se zahvaljujemo tudi sponzorjem⁹, ki so omogočili tisk.

7 Vključevanje v pouk

Po prejetju prvega poskusnega izvoda igre se je petčlanska skupina študentov in študentk, ki ni sodelovala pri projektu, lotila zadnjega koraka pred tiskom. Štiri osebe z različnim znanjem slovenščine so igro dejavno preizkusile. Skupina je igrala dvojezično. Zavedajoč se dejstva, da se proizvod dokončno izkaže šele v praksi, je ena študentka prevzela vlogo opazovalke.

Izsledki opazovanja so bili izjemno vzpodbudni. Motivacija in želja po čim večjem številu zbranih točk sta bili veliki. Začetni zanos ni popustil niti po daljšem času igranja/učenja. Za manj veščice se je dvojezični koncept izkazal za neprecenljivo pomoč in dodatno motivacijo, zlasti tedaj, če je kmalu po nemškem vprašanju sledilo enako vprašanje v slovenščini. Vprašanja in odgovori, ki so se pojavljali dvakrat, so se posebej dobro vtisnili v spomin. Že samo prepoznavanje dejstva/imena/dogodka je povzročilo veselje, ki se je ob pravilnem odgovoru stopnjevalo.

Pravila igre so preprosta. Karte dobro premešamo in jih porazdelimo na toliko kupčkov, kolikor oseb/skupin sodeluje pri igri. Ko smo na vrsti, vzamemo zgornjo karto s kupčka in osebo na svoji levi seznanimo s temo, ki jo določa karta, npr. *šport*. Igralec ali igralka na naši levi izbere težavnostno stopnjo svojega vprašanja. Če zna pravilno odgovoriti na vprašanje, prejme določeno število točk. Če je odgovor napačen, ne prejme nobene točke. V obeh primerih nadaljuje naslednja oseba. Igra se konča, ko prvi ali prva zbere število točk, ki smo ga na začetku igre določili (npr. 20). Pravila lahko spremenimo in prilagodimo potrebam skupine, odvisno tako od jezikovnega kot tudi od vsebinskega znanja sodelujočih. Lahko se zmenimo, da odgovarjajo vsi hkrati in točke piše, kdor prvi pravilno odgovori na postavljeno vprašanje. Med drugim smo ugotovili, da se posameznim temam lahko približujemo tudi po korakih. V prvem koraku igramo samo z eno barvo v nemškem jeziku, v drugem koraku dodamo isti barvni paket v slovenščini. Nadaljujemo toliko časa, da so v igri vse karte v obeh jezikih, nakar korakoma odvezemamo nemške paketke. Predstavljeni učni pripomoček je primeren tudi za samostojno preverjanje znanja. Zdi se, da so karte uporabne tudi za učence in učenke s slovenskim izhodiščnim jezikom, ki usvajajo nemščino in ki bi jim večinoma znana vsebina olajšala pristop do tujega jezika.

8 Zaključek

Izkušnje kažejo, da je igra pedagoško in didaktično sredstvo, ki lahko odlično dopolnjuje tradicionalne oblike pouka in sproščeno pripomore k doseganju učnih ciljev, vzporedno tako kognitivnih kot afektivnih¹⁰. Igra dviguje motivacijo in tako učiteljem in učiteljicam učinkovito pomaga usmerjati čas

⁹ Projekt so podprli: Vlada Republike Slovenije, Dražbena hiša Im Kinsky GmbH, Univerza na Dunaju.

¹⁰ Odvisno od tipa igre tudi psihomotoričnih učnih ciljev.

in trud k dejavnostnemu usvajanju jezika. Predstavljen je projekt, ki je temeljil na ustvarjalnem delu s slovenskim jezikom in njegovim kulturnim ozadjem. Posebej spodbudno je bilo zagotovo dejstvo, da so študentke in študentje delo v veliki meri sooblikovali in se tako zanj kot za svoje študijsko napredovanje čutili bolj odgovorne kot sicer, čeprav brez končnega izpita, ki ga je nadomestil skupni proizvod. Igra *Slovenija pod drobnogledom* je naletela na presenetljivo velik odziv. V živo se nam je potrjevala misel filozofa Herberta Spencerja, misel, ki tudi po dobrih sto letih v sodobni sociologiji ni izgubila svoje veljavnosti in ki v slovenskem prevodu upravičeno kroži po raznih spletnih straneh¹¹ ali se kot moto pojavlja v diplomskih in magistrskih nalogah¹², saj »znanja ni mogoče prenesti (iz enih možganov v druge, prip. EJ), znanje morajo možgani vsakega posameznika na novo ustvariti.« (Roth 2010/55, [prevod: EJ])

»Vsak drobec znanja, ki ga učenec pridobi sam – vsak problem, ki ga sam reši – postane mnogo bolj njegov, kot bi bil sicer. Dejavnost uma, ki je spodbudila učenčev uspeh, koncentracija misli, potrebnih zanj, in vznemirjenje, ki sledi zmagoslavju, prispevajo k temu, da se dejstva vtisnejo v spomin, kot se ne bi mogla nobena informacija, ki jo je slišal od učitelja ali prebral v učbeniku.«

POVZETEK

Otrokovo učenje temelji na igranju, ki združuje in povezuje različne prvine miselnega, čustvenega, gibalnega in socialnega področja. Igra tudi pri mladih in odraslih vzbuja motivacijo in ustvarjalno moč. V procesu usvajanja oblikovne in vsebinske plati jezika igra tako s povezovanjem razmišljanja in delovanja opravlja stimulatивно in integrativno nalogo ter – v našem kontekstu – pripomore k jezikovnemu napredku in spoznavanju kulture. Jezikovni tečaji na Univerzi na Dunaju so odprti za študente in študentke slovenistike in pedagoške ter vseh drugih študijskih smeri, ki jim je slovenščina izbirni predmet. Organizacijske okoliščine »narekujejo preproste in učinkovite metode združevanja tako /.../ jezikoslovnih /.../ kot praktičnih in didaktičnih interesov, ki se med seboj dopolnjujejo in spodbujajo.« (Jenko 2009/187) Jezikovni pouk služi tudi kot didaktični vzorec za bodoče učitelje in učiteljice in jih tako pripravljaja na vlogo multiplikatorjev, ki naj bi zastarele in toge metode poučevanja obogatili oz. zamenjali z ustvarjalnimi in sodelovalnimi pristopi k pridobivanju znanja in zmožnosti. S *Slovenijo pod drobnogledom*, zlasti pa s projektnimi in medkulturnimi izkušnjami, ki so jih pridobili v okviru opisanega praktikuma, so si sodelujoči sami ustvarili koristno popotnico na pot v (pedagoško) prakso.

¹¹ Npr.: <http://www.os-iroba.si/sola-ivana-roba/za-ucence> [Dostop: 5. 8. 2013]

¹² Npr.: http://eprints.fri.uni-lj.si/1099/1/Zerovnik_Alenka_mag.pdf [Dostop: 5. 8. 2013]

↳ Literatura

- Hermann, Ullrich, 2010⁷: Lernen findet im Gehirn statt. V: Ralf Caspary (Ur.) Lernen und Gehirn, 85–98. Freiburg.
- Hüther, Gerald ; Hauser, Uli, 2012¹⁰: Jedes Kind ist hoch begabt. München.
- Jenko, Elizabeta, 2009: Učenje in študij slovenskega jezika na dunajski Univerzi. V: Obdobja 28. Infrastruktura slovenščine in slovenistike. Ljubljana.
- Knez, Mihaela et. al., 2013³: Slika jezika. Slikovno gradivo za poučevanje slovenščine kot drugega/tujega jezika. Ljubljana.
- Lečič, Rada, 2006: Igraje do znanja slovenščine. Ljubljana.
- Oerter, Rolf ,1993: Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz. Weinheim.
- Oerter, Rolf, Zur Psychologie des Spiels: Dostopno na: http://www.edu.lmu.de/~oerter/index.php?option=com_docman&task=doc_view&gid=42 (Dostop: 1. 8. 2013)
- Roth, Gerhard, 2010⁷: Möglichkeiten und Grenzen von Wissensvermittlung und Wissenserwerb. V: Ralf Caspary (Ur.) Lernen und Gehirn, 54–69. Freiburg.
- Spencer, Herbert; 1896: Education: Intellectual, Moral and Physical. New York. Dostopno na: http://openlibrary.org/books/OL23339067M/Education_intellectual_moral_and_physical. (Dostop: 5. 8. 2013)
- Spitzer, Manfred, 2010⁷ Medizin für die Schule: V: Ralf Caspary (Ur.) Lernen und Gehirn, 23–35. Freiburg.
- <http://www.edition-liaunigg.at/> (Dostop: 10. 8. 2013)
- http://eprints.fri.uni-lj.si/1099/1/Zerovnik_Alenka_mag.pdf (Dostop: 5. 8. 2013)
- <http://www.evroterm.gov.si/evrokorpus/> (Dostop: 11. 7. 2013)
- <http://www.os-iroba.si/sola-ivana-roba/za-ucence> (Dostop: 5. 8. 2013)