



Vanja Guček
Osnovna šola
Ivana Skvarče
Zagorje ob Savi

Učenje tujega jezika z igro

Povzetek: Poučevanje tujega jezika na razredni stopnji v osnovni šoli poteka vsekakor drugače kot na predmetni. Igra je na tej stopnji zelo pomembna za učence in ima pomembno vlogo v njihovem razvoju in vzgajanju. Značilnosti igre omogočajo, da je igra kot učna metoda učinkovita in pestra, zato je dobro, da jo tudi učitelj vključuje v pouk, saj ravno razgiban in zabaven pouk sprošča, navdušuje in uči hkrati. V prispevku sem najprej predstavila pomen igre za otrokov razvoj. V nadaljevanju sem se osredinila na prednosti uporabe igre pri pouku tujega jezika, navedla didaktične igre in njihovo delitev glede na posamezne slovenske in tuje avtorje ter opisala nekaj primerov didaktičnih iger pri pouku tujega jezika.

Ključne besede: igra, tuji jezik, učenec, učitelj, pouk. **Abstract:** Teaching a foreign language at the first-cycle level of primary school undoubtedly has its specificities. Play is of great importance to pupils at this stage and it takes on an important role in their development and education. The characteristics of play make it an efficient and diverse teaching method that should be included in lessons, as it results in fun lessons that are relaxing, exciting and informative at the same time. The article first presents the importance of play for children's development, and later on focuses on the advantages of implementing play in foreign language lessons. Some didactic games and their classification according to Slovenian and foreign theorists are provided, as well as a few descriptions of didactic games for foreign language lessons. **Keywords:** play, foreign language, pupil, teacher, lessons.

Uvod

Kot učiteljica angleščine vedno znova premišlujem in načrtujem, kako bi izpeljala učne ure tujega jezika, da bi ga čim bolj približala najmlajšim učencem v osnovni šoli. Nekateri so spoznali nekaj angleških izrazov že prek televizije, računalnika, knjig, za druge pa je to prvo srečanje z angleškim jezikom. Ker je za učence igra še pomemben sestavni del vsakodnevnih dejavnosti, pogosto vključujem igro tudi v pouk, saj igra sama otroke po navadi zelo motivira in jim s tem omogoča lažje in boljše učenje tujega jezika. Z igro lahko dosežemo odkrito zanimanje za angleški jezik, povečamo motivacijo za učenje angleščine, poleg tega pa se ob igri kar same od sebe ponujajo zanimive in izvirne situacije. Prav tako si nove stvari lažje zapomnimo, če so zabavne, če pa se dolgočasimo, potrebujemo za pomnjenje več časa, hitreje pozabljamo in zato moramo snov ponoviti večkrat. Uspešnost je v veliki meri odvisna tudi od motivacije.

Seveda uvajanje didaktičnih iger v pouk terja od učitelja veliko energije, organiziranosti in časa, kar pa se po navadi poplača, ko vidimo, da se učenci z veseljem igrajo in brez truda dosega nova znanja in zato radi hodijo v šolo.

Pomen igre za otrokov razvoj

Igra je pomembna za razvoj otrokove osebnosti in njegovega ustvarjalnega odnosa do življenja in okolja. Zagotavlja enotnost med fizičnim, čustvenim, intelektualnim in socialnim razvojem otroka. Otrok med igro spoznava samega sebe in se potrjuje. Otrokova domišljija se v igri sprosti, zato je otrok tisti, ki narekuje dogajanje v njej, posledično to pomeni, da v igri uživa in se vrača vanjo. Igra mu pomaga doživeti samostojnost in se hkrati udeleževati sveta odraslih. Ob igri otrok izživi svoje napetosti in se pomiri. Igra je za otroka pomembna tudi zato, ker se od drugih dejavnosti razlikuje predvsem po tem, da je svobodna in spontana, brez zunanje nujnosti, sledi le notranji



potrebi. Otroci vidijo v igri stvari take, kot jih doživljajo, zato lahko tudi prek igre izvemo, kaj si otrok misli o določeni stvari, kako jo razume, kakšen je njegov odnos do nje. Otrok je v igri čustveno udeležen in zato pogosto v njej ostaja, tudi če je utrujen (Marjanovič Umek in Zupančič, 2005). Tudi Papalia idr. (2003: 265) pravi, da je igra najpomembnejša dejavnost zgodnjega otroštva. Poudarja, da ob igri otroci spodbujajo čutila, preizkušajo vloge, se soočajo z neprijetnimi čustvi, dojemajo stališča drugih ljudi in si gradijo sliko družabnega sveta, razvijejo spretnosti reševanja problemov, izkusijo veselje ob ustvarjanju in postanejo spretnejši v govoru.

Vse naštetu moramo upoštevati tudi učitelji. Pomembno je, da se zavedamo pozitivnih učinkov igre ter igro vključujemo tudi v različne dejavnosti pri pouku, še posebno v prvem triletju osnovne šole. Če pripravimo za učence primerne igralne dejavnosti, se lahko učenci naučijo veliko več kot pri klasičnem frontalnem pouku. Seveda pa mora učitelj igralno dejavnost načrtovati skrbno in jo dobro organizirati, da kar najbolje izkoristi prednosti poučevanja z igro.

Prednosti uporabe igre pri pouku tujega jezika

Igra pomeni povezavo šole in doma, saj lahko igre, ki jih otroci poznajo že v maternem jeziku, uporabimo tudi pri učenju tujega jezika. Igre so lahko živahne in zabavne, zato naredijo pouk prijaznejši. Ponujajo raznolikost učnih situacij in razbijejo monotonost pouka. Igre so zabavne in zato predstavljajo odličen uvod v uro (motivacija), lahko pa jih uporabimo tudi v katerem koli drugem delu ure. Učitelj tako vzdržuje oziroma povečuje motivacijo in tako se po navadi poveča hitrost učenja. Otroci so bolj aktivni, saj ni igre brez aktivnega vključevanja učencev vanjo. Poučevanje se odvija bolj prijazno, vadba besedišča, izgovarjave ter drugih pravil jezika postane zabavno in je zato otrokom bližje. Igra spodbuja poslušanje in zbranost ter dviguje raven pozornosti. Igre spodbujajo sodelovanje otrok z učiteljem in med seboj ter tako zblížujejo učitelja in otroke. Z igro lahko dosežemo boljše avtentičnost situacij. Z igro lahko vadimo tako pisanje, branje, poslušanje kot tudi govor. V eni uri lahko uporabimo tudi več različnih iger za

različne učne stile (Brewster idr., 1992: 174). Kot pravita Blakemore in Frith (2005) delujejo možgani tudi »za našim hrbtom«, kar pomeni, da se včasih učimo, ne da bi se sploh zavedali tega. In res včasih od prvošolcev, pri katerih velikokrat poučujem ob igri, slišim, da se pri pouku samo igrajo, in tako me sprašujejo, kdaj se bomo začeli učiti. Ne zavedajo se še, da se ob igri tudi veliko naučijo.

Didaktične igre pri pouku tujega jezika

Delitev didaktičnih iger

Avtorji različno delijo didaktične igre. Kamenov (v Bognar 1987: 89) govori o funkcionalnih igrarh, igrarh vlog, igrarh s pravili in konstruktorskih igrarh. Bognar (prav tam) pravi, da so vse igre didaktične igre na neki način funkcionalne, ker razvijajo posamezne sposobnosti. Funkcionalne igre deli na: igre vlog, ki so najbolj razširjene in pomenijo temeljno značilnost otroških iger. Z njimi otroke uvajamo v realne življenjske situacije; igre s pravili, ki so najbolj uporabne pri pouku, ker omogočajo vgradnjo zelo konkretnih vzgojno-izobraževalnih nalog, hkrati pa so zelo preproste za uporabo;

konstruktorske igre, ki razvijajo motoriko, domišljijo, kombinatoriko in ustvarjalne sposobnosti. Papalia (Papalia idr., 2003: 265) in Fekonja (v Marjanovič Umek, 2004: 382) podobno delita igro na:

- funkcijsko, ki vključuje ponavljajoče se mišične gibe (npr. odbijanje žoge) in je najenostavnejša oblika, saj se začne že v obdobju dojenčka;
- konstrukcijsko igro malčkov in predšolskih otrok, pri kateri uporabljajo predmete, da nekaj naredijo (npr. gradnja hiše iz kock);
- simbolno igro oz. igro pretvarjanja, ki se začne v tretjem letu starosti;
- formalno igro s pravili (npr. ristanč). Bistvena značilnost iger s pravili je, da od otroka zahtevajo prepoznavanje, sprejemanje in podrejanje vnaprej določenim, dogovorjenim in sprejetim pravilom.

Papalia (2003) pravi, da se v začetnem šolskem obdobju učenci najraje igrajo simbolne in formalne igre s pravili, pa tudi funkcijske (gibalne) igre, zato menim, da je dobro, da to upoštevamo pri na-

črtovanju iger, ki jih izvajamo pri pouku. Simbolno igro oz. igro pretvarjanja lahko dobro izkoristimo pri pouku tujega jezika kot igro vlog za vadbo besedišča, ki ga učenci spoznavajo v različnih skopih (npr. v trgovini, družina). Dramska igra je priložnost za urjenje govornih spretnosti, če jo učitelj ustrezno usmerja, pa tudi za urjenje medsebojnih odnosov ter raziskovanje medsebojnih odnosov, socialnih vlog in navad.

Za prepoznavanje in utrjevanje besedišča sama najpogosteje uporabljam formalne igre s pravili, kot so npr. domine ali spomin, ki se jih učenci igrajo v parih ali skupinah. Gibalne igre lahko dobro povežemo za utrjevanje določene snovi, npr. igra Simon says, pri kateri morajo učenci, če jim to reče Simon, izvajati določene gibalne naloge, drugače pa ne. Tako utrjujejo poznavanje izrazov v angleščini (jump, walk, stand up, sit down, turn around ...) ter so gibalno aktivni, ko izvajajo te ukaze. Ko učenci že dobro poznajo igro in izraze, posamezniki sami vodijo igro in so s tem motivirani, da vadijo tudi poznavanje izrazov ter izgovarjavo. L. Čok (Čok idr., 1999: 185) se je osredinila na igre, ki jih uporabljamo pri pouku tujega jezika, in jih razdelila na:

- spoznavne igre, ki uvajajo preprosta govorna dejanja, ki jih spremljamo z grafičnimi ali gibalnimi dejavnostmi (pozdravljanje, predstavljanje, opisovanje lastnosti in značilnosti osebe ali stvari). Z dogovorjenimi igralnimi pravili postane igra pri jezikovnem pouku preizkušanje življenjskih položajev, v katerih se uporabljajo sporočanje vzorci;
- igre dopolnjevanja, zbiranja, urejanja širijo besedje določenega semantičnega polja (npr. igra telefon, dopolnjevanje povedi ...);
- žreb besed, razrezanke besedila, razrezanke podob in risb, povezovanje risbe in besede spodbujajo upovedovanje. Pogosto učenec šele s podobnimi spodbudami premaga zavore pri govoru.

Rixon (1996: 22) loči igre pri pouku jezika na igre, pri katerih je poudarek na komunikaciji, in igre, pri katerih utrjujemo slovnično pravilnost. Za različne cilje, ki jih želimo doseči pri pouku, so namreč primerne različne igre. Včasih je potreben poudarek na pravilni izgovarjavi, pravopisu, slovnični pravilnosti, drugič pa je bolj pomembna prosta, sproščena in tekoča komunikacija med učenci.

Primeri didaktičnih iger pri pouku tujega jezika

- **Igre vlog:** na pošti, na banki, v trgovini, družina ...

Fekonja (v Marjanovič Umek, 2005: 387) pravi, da mnogi raziskovalci menijo, da sta razvoj otrokovega govora in njegove simbolne igre povezana, ker sta oba odvisna od razvoja otrokove sposobnosti uporabe simbolov oz. sposobnosti zamenjave enega predmeta za drugega. Igra in govor sovplivata na otrokov razvoj. Govor je orodje, s pomočjo katerega otrok izraža tisto, kar se nauči ob igri, ter je sredstvo, s pomočjo katerega otrok ponotranji naučeno. J. Moyles (prav tam) poudarja, da predvsem simbolna igra daje otroku priložnost za razvoj govora in komunikacijskih spretnosti. Tudi pri pouku tujega jezika je predvsem igra vlog igra, pri kateri so učenci najbolj aktivni pri govoru in pri kateri morajo znati uporabljati cele povedi, ne samo določenih izrazov. Zato je igra vlog za učence, ki se začenejo učiti tuji jezik, včasih tudi neprijetna, saj so izpostavljeni pred sošolci. Nekateri s tem nimajo težav, drugi pa se zaprejo vase, zato je treba biti pri uvajanju teh iger – še posebno na začetku, ko učenci še nimajo bogatega besedišča – pazljiv in učencem pomagati pri igranju vlog.

- **Igre s pravili:** spomin, domine, loto, karte, sestavljanke, potapljanje ladjic, igre tipa 'človek, ne jezi se', vislice, gibalne igre s pravili ... Bistvena značilnost iger s pravili je, da od otroka zahtevajo prepoznavanje, sprejemanje in podejanje vnaprej določenim, dogovorjenim in sprejetim pravilom. Tako igre s pravili učence navajajo na upoštevanje pravil igre, prav tako pa pogosto zahtevajo tudi sodelovanje med igralci (izdelava robota iz likov po navodilih v skupini). Igre s pravili so prevladujoča igralna dejavnost v obdobju od 6. do 7. leta naprej (Fekonja v Marjanovič Umek, 2005: 383). Te igre so najbolj uporabne pri pouku, ker omogočajo vgradnjo zelo konkretnih vzgojno-izobraževalnih nalog (npr. vislice za utrjevanje pravopisa, spomin ali domine za utrjevanje besedišča), hkrati pa so zelo preproste za izdelavo in uporabo. Pravila se lahko spreminjajo in prilagajajo starosti in znanju učencev ter potrebi pouka. Cilj igre je po navadi tekmovanje in zmaga, kar motivacijsko deluje na učence.



Izvajanje didaktičnih iger pri pouku

Pri izvajanju iger v razredu je treba poudariti tudi pomen organizacije učencev v skupine. Učence lahko razvrstimo v skupine na različne načine, npr. razvrstitev glede na znanje učencev (učenci z enako/podobno ravno znanja), razvrstitev glede na to, kako učenci sedijo, s pomočjo žreba, izštevanja ali po želji učencev. J. R. Harris (2007: 212) opozarja, da ima lahko razvrščanje velike posledice. Na vzporedne skupine delujejo nasprotni učinki.

Sama sem mnenja, da lahko v mešanih skupinah učenci veliko več dajo sošolcem. Tisti, ki znajo več, lahko pomagajo šibkejšim, jim dajo motivacijo za boljše delo in jih spodbujajo. Tisti, ki znajo manj, se lahko začnejo bolj truditi, dodajo nov pogled na stvari, omogočijo drugim, da se bolj potrudijo pri razlaganju, če česa ne razumejo, in s tem napredujejo vsi.

Navodila za igranje morajo biti kratka, jasna in preprosta. A to še ne pomeni, da jih moramo nujno povedati v maternem jeziku. Tudi J. R. Harris (2007: 223) poudarja pomen uporabe tujega jezika pri pouku, ko pravi, da bo tudi najboljši učitelj angleščine razočaran nad počasnostjo napredovanja svojih učencev, razen če jih bo prepričal, da je govorna angleščina pravilo, ki velja v njihovi skupini. Sama že od prvega razreda naprej navajam učence, da se pri interesni dejavnosti angleščine sporazumevamo v tem jeziku. Ko obesim na tablo britansko zastavo, učenci dobro vedo, da se pogovarjamo samo še v angleškem jeziku. Ker so tega navajeni že od prvega razreda, je v tretjem komunikacija v angleščini že nekaj povsem običajnega. Učenci pa se hitreje naučijo tudi izrazov, ki niso cilji pouka (Can I go to the toilet? Where's Nik? Can I borrow your pencil?). Vsekakor pa je pomembno, da učenci razumejo navodila, za kar poskrbim tudi z mimiko, gibi telesa ter seveda z demonstracijo oziroma s primerom izvedbe.

Sklep

Učiteljeva vloga pri uvajanju iger v pouk je ključnega pomena. Paziti mora, da igra pri pouku ni

sama sebi namen. Če je igra za določen del ure osmišljena in ima didaktični cilj, je pomembno, da je tudi dobro organizirana. Učitelj mora dobro poznati igro, jasno razložiti pravila in voditi učence, da bo igra zabavna, hkrati pa tudi poučna. To pa ni najlažje, saj od učitelja zahteva veliko časa, znanja in pripravljenosti za ustvarjalno delo v šoli. Če je učitelj nepripravljen, ne nadzoruje poteka igre ali po potrebi ne usmerja dela učencev, obstaja nevarnost, da postanejo učenci med igro preveč živahni ali delajo stvari, ki niso povezane z našimi cilji igre in prvotni namen igre je izgubljen. Učitelj mora paziti tudi na primernost igre glede na učno snov in stopnjo znanja učencev. Če je igra prelahka ali pretežka, ne bo zanimiva za učence in motivacija bo slabša.

Pomembno je, da se učitelji zavedamo, da je igra pomemben del otrokovega odraščanja in jo zato tudi vključujemo v pouk. Igra ne vpliva le na lažjo in trajnejšo zapomnitev, pač pa učence tudi motivira in jim vlije voljo do dela, učenja in odkrivanja novega. A hkrati moramo paziti tudi na premišljeno in smiselno uvajanje določenih iger v pouk, da igra ne postane sama sebi namen. ■

Viri in literatura:

1. Blakemore, S. J., Frith, U. (2005). *The learning brain*. Oxford: Blackwell Publishing.
2. Bognar, L. (1987). *Igra pri pouku na začetku šolanja*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.
3. Brewster, J., Ellis, G., Girard, D. (1992). *The primary English teacher's guide*. London: Penguin books.
4. Čok, L., Skela, J., Kogoj, B., Razdevšek Pučko, C. (1999). *Učenje in poučevanje tujega jezika*. Koper: Znanstvenoraziskovalno središče Republike Slovenije.
5. Dhority, L. (1992). *Ustvarjalne metode učenja*. Ljubljana: Alpha center.
6. Harris, J. R. (2007). *Otroka oblikujejo vrstniki*. Ljubljana: Orbis.
7. Lewis, G. (2000). *Games for children*. Oxford: Oxford University Press.
8. Marjanovič Umek, L., Zupančič, M. (ur.). (2004). *Razvojna psihologija*. Ljubljana: Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete.
9. Marjanovič Umek, L., Zupančič, M. (2005). *Psihologija otroške igre*. Ljubljana: Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete.
10. Papalia, D., Wendkos Olds, S., Duskin Feldman, R. (2003). *Otrokov svet*. Ljubljana: Educey.
11. Rixon, S. (1996). *How to use games in language teaching*. London: Macmillan Publisher.

Nika Tolar, 4. r.
Mentorica: Marija Gasser

