

BROJEVI U IGRI

»Dječje igre tvore svjesnu stvaralačku aktivnost tokom koje se ostvaruje odgovarajuća komunikacija između djeteta i stvarnosti što ga okružuje.«¹ Dominantno mjesto u prvom dijelu definicije dječjih igara zauzimaju dva pojma — stvaralačka aktivnost i komunikacija. Evo i drugog dijela definicije: »Posebnu vrstu igara tvore tzv. simulirane igre. One se uzimaju za jedan od odgojno-obrazovnih i nastavnih postupaka kojim se putem igre u umjetnim uvjetima simuliraju neke životnorealne pojave, procesi, ponašanje.« U nastavi stranih jezika ta vrsta igara je česta, metodički opravdana, a među učenicima, posebno na početnom stupnju, vrlo omiljena. Međutim, igre koje predlažem ne pretendiraju da simuliraju neku životnu, realnu situaciju, nego obrnuto, da životnu situaciju — nastavni proces, ili jedan njegov dio, pretvore u igru. Pri tome je važno da zadovoljavaju spomenuti princip dječjeg stvaralaštva i aktivnosti. Premda ih idejno kreira nastavnik, to nikako ne znači da se na osnovi inicijative učenika ne mogu mijenjati, proširivati, pretvarati u neke druge igre, a nastavnik postati njihov aktivni sudionik. Princip komunikacije također se potpuno ostvaruje, ali ne na relaciji: dijete u umjetnim uvjetima — realnost, nego unutar same realnosti. Sudjelujući u igri primjerenoj svojoj dobi i sposobnostima učenik zauzima aktivan stav prema nastavi, koji istovremeno eliminira osjećaj »prisile« karakterističan za sve što je vezano uz pojmove — naučiti, usvojiti, zapamtiti. Predlažući igre ograničila sam se na relativno usko, ali ne manje važno jezično područje — brojeve. Već na početnom stupnju učenja stranog jezika učenici su suočeni s vokabularom vezanim uz brojeve. Ostvarujući princip životnosti nastave i što neposrednijeg i spontanijeg usvajanja stranog jezika u suvremenoj se metodologiji nastoji da se učenici njima služe i spontano ih upotrebljavaju u specifičnim jezičnim situacijama: dijalozima, pitanjima i odgovorima, prepričavanju, izvještavanju, pismenim radovima, a u skladu sa stupnjem usvojenosti stranog jezika. Igrama se možemo koristiti:

- a) pri uvođenju novoga gradiva,
- b) pri ponavljanju i uvježbavanju gradiva,
- c) kao osvježenje i zabavu u toku sata.

Svaka igra ne mora, razumije se, prezentirati samo brojeve, njezina namjena može biti mnogostruka, posebno u višim razredima, kada su brojevi već prepoznatljiviji, možemo uz njih uvježbavati pojedine »kritične« gramatičke konstrukcije. Igre su izložene slijedom koji približno odgovara nivou usvojenosti stranog jezika. U njima je često prisutna i komponenta natjecanja kao nužan i pouzdan prijatelj motivacije.

1. Pretpostavimo da su učenici pravi početnici, u našim uvjetima najčešće učenici IV razreda osnovne škole. Ipak, ne zaboravimo onaj mali broj sretnih pojedinaca koji su u predškolskoj dobi imali mogućnost da pohađaju

¹ Opća enciklopedija Jugoslavenskog leksikografskog zavoda, III, str. 559.



tečaj nekog stranog jezika, od kojih nekolicina vjerojatno sjedi baš u našem odjeljenju, te da su:

- a) već usvojili taj dio gradiva,
- b) to gradivo naučili, ali na nekom drugom stranom jeziku (ovdje računajmo s negativnim transferom). Najbolje je da se o eventualnom predznaku naših malih početnika kratko informiramo pomoću ankete na prvom, uvodnom satu.

Pri pripremi igara kao dijela nastavnog procesa nikada ne zaboravimo da osim autora jezičnih sklopova kao kreatori svakog nastavnog sata nastupamo mi, nastavnici i učenici. Zato ih nastojimo animirati i zahtijevajmo njihovu suradnju već na prvom koraku. Neka se kod kuće ili na satu zabave izrađujući vrlo jednostavno, ali nužno nastavno sredstvo koje će nam poslužiti u mnogim razrednim igrama: na komadu čvršćeg papira ili kartona dimenzija 10×10 cm neka ispišu jedan jednoznamenkast broj. Osim formata, koji će donekle uvjetovati potrebnu veličinu brojeva, nije potrebno ništa drugo zahtijevati ili naglasiti jer će se učenici sami pobrinuti za slikovitost i izražajnost. Iz praktičnih razloga potrebno je da svaki učenik na poleđini napiše svoje ime i prezime. Kolekciju šarenih brojeva koju smo tako dobili možemo iskoristiti prvi put, uz brojeve iz jezičnog sklopa, kako bismo ostvarili uvod u novo gradivo — brojeve. Ali to, naravno, ne mora biti igra. Igri pristupamo kad su brojevi već uglavnom prepoznatljivi.

a) Učenici sjede na svojim mjestima držeći brojeve na klupi pred sobom. Nastavnik glasno proziva broj: npr. Two!/Zwei! Učenici koji imaju upravo taj broj brzo ga podižu i pokazuju nastavniku, odnosno razredu. Učenik koji pogriješi, tj. podigne pogrešan broj ili ne podigne broj, premda je prozvan, ispada iz igre. Pošto smo prozvali sve brojeve, ispremiješanim redoslijedom i dosta brzo, učenici međusobno izmjenjuju brojeve i igra počinje iznova. Našu ulogu može preuzeti i jedan od učenika. Duljinu igre određuje niz faktora: svrsishodnost, motivacija, raspoloživo vrijeme.

b) Nastavnik pokazuje pojedine brojeve i zahtijeva od pojedinih učenika da ih brzo pročitaju. Učenik koji pogriješi, ustaje.

c) Učenici se međusobno lančano prozivaju, pokazujući pri tom brojeve. Zadatak je prozvanog učenika da brzo i pravilno očita broj. Zatim on proziva jednog od svojih drugova i, pokazujući mu svoj broj, zahtijeva da ga pravilno očita, itd.

2. Da bismo uvježbali i ponovili dvoznamenkaste brojeve, predlažem sljedeću igru:

Nastavnik, a kasnije jedan od učenika, uzvikuje broj, a učenici u parovima izlaze pred školsku ploču držeći u ruci svoj broj, u ovom slučaju dio broja — znamenku. U igru može biti uključeno cijelo odjeljenje odjednom, ako je manje, a može se podijeliti na redove, pa ujedno provesti i natjecanje među redovima. Priznajem, igra je dosta bučna, ali su učenici toliko motivirani da svakako ima svoju didaktičku opravdanost.

3. Evo još jedne igre s dvoznamenkastim brojevima:

Nastavnik prozove pred ploču nekoliko učenika (najmanje tri) s različitim znamenkama. Oni se okreću licem prema ploči, držeći svoje znamenke pred sobom. Nastavnik sada po imenu prozove dvoje od njih, te se oni istovre-

meno okreću prema razredu. Odjeljenje može u zboru očitavati brojeve, a mogu se odrediti i pojedinci — predstavnici redova, među kojima se može organizirati i malo natjecanje. Igrom mogu biti obuhvaćeni gotovo svi učenici, i to u relativno kratkom vremenu koliko igra traje, a broj kombinacija s brojevima zaista je neiscrpan.

4. Postoji mogućnost da u igru ukomponiramo i jednostavne računске operacije. Na ploči ispišemo nepotpuni zadatak:

a) $2 + 3 - 1 + \dots = 50,$

b) $2 \times 5 \times \dots = 1\,000.$

Da bi se lakše uključili u novu igru, učenicima zadamo da po vlastitom nađenju izrade zadatak u bilježnicu. Nakon toga jedan učenik ispisuje svoj rad na ploči. Pri tome svakako treba zahtijevati da račun naglas. Ostali učenici prate i ispravljaju njegove eventualne pogreške. Nakon toga pristupamo zajedničkom čitanju s ploče. Ako se radi o starijim učenicima, u igru možemo uključiti i nešto složenije matematičke operacije.

5. Slijedi igra koja se koristi matematičkim operacijama u verbalnom obliku.

Zadamo broj i veličinu za koju se on mora konstantno povećavati:

Twelve and three are ...? / Zwölf und drei ist ...?

Zadatak je prozvanog učenika da što brže izgovori rezultat, sljedeći učenik mora tom rezultatu dodati 3 i brzo izračunati rezultat itd. Osobito je zabavno ako je računska operacija oduzimanje, a konstanta neparan broj. Učenik koji pogriješi ili presporo rješava zadatak mora ustati kako bismo znali da više ne sudjeluje u igri. Dakako, od učenika ćemo zahtijevati samo jednostavne računске operacije koje se mogu brzo rješavati napamet, ali je ova igra zato primjenjiva i u višim razredima pri uvježbavanju troznamenkastih i višeznamenkastih brojeva:

$300 - 7 = \dots$

$293 - 7 = \dots$ itd.

6. Na ploči ispišemo brojeve u obliku tablice. Sa strane napišemo konačni traženi zbroj : 100, 150 itd. Učenici treba da kredom u boji povežu nekoliko brojeva na suprotnim stranama tablice kako bi dobili traženi broj. Pri tome računaju naglas. Ako zadatak rješavaju u bilježnicama, potrebne su im drvene bojice ili raznobojni flomasteri. Nakon nekog vremena javljaju se i čitaju svoja rješenja.

Posebnu poteškoću u stranom jeziku čine oznake vremena. Kad učenici brojeve već potpuno usvoje na nivou vokabulara poteškoća ostaje i dalje jer oznaka vremena zahtijeva i pravilno usvajanje određene gramatičke konstrukcije s decidiranim prijedlogom ili glagolom, a čije svladavanje ometa gotovo uvijek negativni transfer iz materinskog jezika. Evo nekoliko igara koje mogu olakšati usvajanje:

a) konstrukcije određenog vremenskog trenutka u toku dana,

b) konstrukcije s datumom.

Te igre možemo provoditi na svim stupnjevima učenja stranog jezika, dakako na početnom stupnju samo usmeno, a na višim stupnjevima, uz pomoć natuknica, i pismeno.

7. Učenici mogu u parovima uvijek bavati pitanja i odgovore tipa:
When do you get up? / Wann stehst du auf?

Pri tom se u odgovoru traži točno određen vremenski trenutak: (At.../Um...)
Nakon uvijek bavanja, dijalog se može izvesti i pred razredom i s nekoliko učenika. Svaki red može odabrati jednog ili nekoliko predstavnika. Natjecanje se provodi po sistemu eliminacije. Iz igre ispada učenik koji ne zna odgovoriti na pitanje, odnosno odgovori pogrešno, ili ne zna postaviti sljedeće pitanje. Evo sheme za natjecanje trojice učenika:



Za domaću zadaću u višim razredima može se zadati da svaki učenik napiše redoslijed svojih dnevnih aktivnosti, pregled TV-programa i sl.

Poteškoće zadaje i brza i pravilna upotreba datuma u stranom jeziku. Rješavanju tog problema treba posvetiti dosta vremena jer su konstrukcije s datumom u svakodnevnoj upotrebi ne samo važne nego i vrlo česte. U višim razredima, gdje je rad u grupama zahvalan oblik rada na nastavnom satu, možemo provesti igre unutar grupa:

8. Vođa grupe može izraditi malu tablicu s datumima rođenja svojih članova. Na primjer:

Jasna 1. 9. 1968.

Ivan 23. 2. 1969.

Ana 30. 3. 1969.

Dražen 14. 8. 1968.

Što sve možemo učiniti s tim podacima?

a) Učenici jedne grupe u parovima uvijek bavaju dijalog na teme:

When were you born? / Wann bist du geboren?

When is your birthday? / Wann ist dein Geburtstag?

Tablica se može dopuniti i podacima o članovima uže obitelji učenika.

b) Učenici postavljaju pitanja vođi grupe:

When is Ivan's birthday? / Wann ist Ivans Geburtstag?

Pošto učenici završe postavljati pitanja unutar grupa, pristupa se postavljanju istih pitanja na relaciji razred-grupa. Dakle, učenici iz razreda postavljaju pitanja vođi grupe o njegovim članovima. Pri tome valja naglasiti da je samo u početku važno da vođa grupe bude najsposobniji učenik, a kasnije je poželjno da se u njegovoj ulozi ogledaju svi članovi grupe.

9. Ovisno o dobi učenika predlažemo teme koje će obraditi pojedine grupe:

Poznati književnik, kompozitor, pjevač, glumac, učenjak, sportaš... Zagrebački velesajam... Historijat naše škole i sl.

Učenicima prepuštamo izbor teme, a mogu nam pomoći i svojim idejama i prijedlozima. Treba im predložiti najmanje onoliko tema koliko imamo

grupa u jednom razredu. Zadatak je svake grupe da u literaturi pronađu najvažnije datume vezane uz temu. Na satu možemo dopustiti da svaka grupa u obliku referata iznese listu najvažnijih datuma, ali je još interesantnije da razred postavlja pitanja pojedinim članovima grupe. Ako se radi o naprednijim učenicima, za domaću zadaću možemo zadati da napišu malu kronologiju smiješnih događaja iz njihova dječakog života.

10. Sljedećom igrom možemo uvježbavati redne brojeve. Odlučila sam se za područje sporta jer će nam dobro poslužiti uvijek neizvjesna i promjenjiva sportska sreća. Svaka grupa obrađuje jednu sportsku temu ili granu sporta: Olimpijske igre, evropska prvenstva, rukomet, nogomet. To je prilika da se proširi vokabular vezan uz tu temu. Osnovna je intencija ipak uvježbavanje brojeva. Unutar svake grupe organizira se malo kviz-natjecanje. Pitanja, koja se pretežno odnose na plasman pojedinih sportaša ili neke zemlje na određenom prvenstvu, može sastaviti vođa grupe uz našu pomoć. Ostali članovi grupe se informativno — iz literature ili umnoženog materijala koji možemo sami sastaviti — pripremaju za natjecanje. Pri odgovaranju na pitanja buduće se ne samo točnost podataka o pojedinom sportašu ili sportu nego i pravilna upotreba datuma i rednog broja (plasmama).

Opisane igre prilažem kao svoje dragocjeno iskustvo iz prakse. Učenici su ih uvijek primali s oduševljenjem, a osim toga uvijek su ispunjavale unaprijed postavljene odgojno-obrazovne ciljeve, pa zasigurno imaju svoju metodičku i didaktičku vrijednost.

Vida Nikpalj

OBRADA INFORMACIJA (INFORMATION) U VII I VIII RAZREDU OSNOVNE ŠKOLE

Nakon završenog VI razreda osnovne škole i treće godine učenja stranog jezika učenici su već poprilično ovladali izgovorom, intonacijom, stanovitim vokabularom i osnovnim gramatičkim strukturama, čitanjem, pisanjem te razumijevanjem teksta prilikom slušanja. Govornu, odnosno komunikativnu kompetenciju razvijali su postepeno, pomoću dijaloških cjelina u simuliranim situacijama, a narativnu opisivanjem slika, događaja, odnosno izražavanjem i opisivanjem različitih stanja. U tom radu nastavnik se oslanja na voljne i psihofizičke dispozicije učenika, služeći se dobro koncipiranim udžbenicima za IV, V i VI razred osnovne škole (B. Brozović — O. Gerčan, I SPEAK ENGLISH, Stage A, B i C) uz suvremeni multimedijски pristup.

Nastavak te serije, tj. novi udžbenici za VII i VIII razred rađeni su prema istom pristupu, s nešto izmijenjenom koncepcijom, dajući prednost postupnom osamostaljivanju učenika u govornom i pismenom izražavanju. Svaka je lekcija (Unit) podijeljena u tri dijela: A. *Setting & Conversation*, B. *Information* i C. *Language practice*.

Ovdje će biti govora o nekim mogućnostima korištenja i primjene (kojih je, zapravo, mnogo) dijela B. *Information*. Taj se dio obično nadovezuje na prvi, A. *Setting & Conversation*, no nije uvjet obrade trećeg dijela, C.